Kirby Super Star

Ultimate MK3

Real Bout FF

Street Zero 2

Crash Bandicoot

Wave Race 64

GAMERS

ANO II - Nº 13 - R$ 3,80

PROGAMES

ESCALA

ULTIMATE MK 3
Confira os "extras" da versão Mega

REAL BOUT FATAL FURY
Terry e sua turma estão de volta no Saturn

CRASH BANDICOOT
Conheça o novo mascote da Sony

WAVE RACE 64
Deslize nas ondas do poderoso Nintendo 64

EXCLUSIVO
Jogue com Chameleon e personagens clássicos em MK Trilogy para Playstation

COD. 76.140001

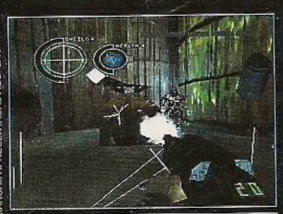
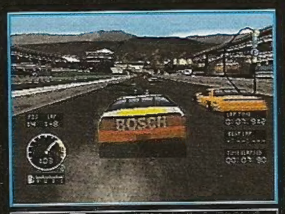
ISSN 1413-1471

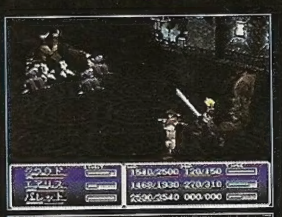
PREÇO ESPECIAL PARA LOCADORAS

Playstation

A LKC CORTA OS PREÇOS

O fim de ano esta chegando e você não pode deixar de dar um pulo em uma das lojas da LKC. Os preços foram cortados para acabar com a concorrência e deixar você mais contente... Isto sem falar nas últimas novidades para seu videogame... Ou você vai deixar esta turma toda aqui em volta falando sozinha ?



FOTOS APENAS PARA ILUSTRAÇÃO - AS MARCAS APRESENTADAS AQUI SÃO PROPRIEDADE DOS SEUS RESPECTIVOS REPRESENTANTES. NÃO TENDO VÍNCULO ALGUM COM A LKC

LKC SÃO PAULO - MOOCA
R. Oratório, 1240 - F: (011) 264-6734

LKC SÃO CAETANO DO SUL - SP
R. Amazonas, 898 - F: (011) 441-4192

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
R. Capitão Manoel Caetano, 453 - F: (011) 469-9125

LKC TIJUCA - RJ
R. Cde. de Bonfim, 346 sl 204 - F: (021) 204-0033/0044

LKC SÃO CONRADO - RJ
Fashion Mall - 1º Piso - F: (021) 322-3816

LKC BRASÍLIA - DF
SCLN 210 - Bloco C - Loja 33 - F: (061) 273-9083

LKC BELÉM - PA
Av. Gov. José Malcher, 1677 - F: (091) 222-4190/1440 Fax

LKC SALVADOR - BA
R. Bernardo M. Catharino, 171 - F: (071) 235-5171

LKC FORTALEZA - CE
Av. Eng. Santana Jr., 2828 - F: (085) 234-6763/2545

LKC CAXIAS DO SUL - RS
R. Pinheiro Machado, 1407 - F: (054) 223-1793

EXCLUSIVO PARA LOCADORAS E REVENDA

LKC ATACDO - SP
R. Mateus José, 1233 - F: (011) 954-9418 fax: 954-8392

PRO IMAGEM

GAME DO MÊS

REAL BOUT FATAL FURY

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

ESCALA

EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi

DIRETOR COMERCIAL
Luiz Antonio de Assis Gomes

GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa

GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta
Tarcísio Motta
Marco Aurélio T. Saito
Donizete de Paula

Colaboradores
Luciano Motta Filho (jogos)
Mário Câmara (multimídia)
Homero Letonai (jogos)
William da Costa (jogos)

Direção de Arte
Walquiria Panicacci

Jogos e Textos
Fabio Santana de Souza

Editor de Arte
Fabio Santana de Souza

Diagramação
Walquiria Panicacci

Publicidade
José Donizete de Paula
☎ (011) 3641-0444

Capa
Rogério Fantin

Bureau
UNIGRAF

Distribuição
DINAP

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

GAMERS
Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000
Fones:(011)266-3166 - (011)265-1127
ISSN 1413-1471

ÍNDICE

SEÇÕES
ESPAÇO DO LEITOR 06
PRÓ-DICAS 08
GAME NEWS 12
FLASH GAME 47
MULTIMÍDIA 48

NINTENDO 64
WAVE RACE 64 17

SUPER NES
KIRBY SUPER STAR 20
LUFIA 2 22
MR. DO 47

MEGA DRIVE
ULTIMATE MK3 26

SATURN
STREET FIGHTER ZERO 2 30
REAL BOUT FATAL FURY 34
ALBERT ODYSSEY GAIDEN 37
AFTER BURNER II 47
TOSHINDEN URA 47
CASPER 47

PLAYSTATION
PROJECT OVERKILL 40
CRASH BANDICOOT 42
TIME COMMANDO 46
ANDRETTI RACING 47
MYST 47
BEYOND THE BEYOND 47
DIE HARD TRILOGY 47

Game News - os previews exclusivos que você confere antes na Gamers (pag. 12)

Wave Race 64 - o game arrasador de Jet Ski para o Nintendo 64 (pag. 17)

Ultimate MK3 - a mais arrasadora versão de MK chega ao Mega (pag. 26)

Kirby Super Star - Kirby arrasa no Super NES com 32 mega (pag. 20)

Real Bout - o mega hit do Neo Geo chega ao 32 bits da Sega (pag. 34)

Street Zero 2 - depois de arrasar no Playstation SFZ2 chega ao Saturn (pag. 30)

Crash Bandicoot - o Playstation ganha um mascote bem figura (pag. 42)

EDITORIAL

O pessoal que tem Mega Drive deve estar rindo à toa, afinal acaba de chegar Ultimate Mortal Kombat 3, que além de suprir a falta de lançamentos para o console ainda é o melhor jogo lançado para Mega neste ano, por tudo isso, ganhou a nossa capa.

O Nintendo 64 já tem mais uma opção, agora é Wave Race 64 - o jogão de corrida de Jet Ski e o primeiro para dois jogadores.

O Super NES continua devagar mas marca presença com o divertido Kirby Super Star e seus 8 jogos em 1 além da continuação da estratégia para Lufia 2, o RPG da hora.

Mas o que tem movimentado mesmo o mercado dos games são os 32 bits que mantiveram a média de bons lançamentos o ano todo.

Nesta edição você confere Street Fighter Zero 2 para o Saturn, que ficou ainda melhor que a versão Playstation, o animalíssimo Real Bout Fatal Fury - game do mês e a continuação de Albert Odyssey Gaiden que você já curtiu na edição passada.

Para Playstation tem o lançamento do mascote da Sony - Crash Bandicoot, Ayrton Senna Kart Duel para matar saudades do ídolo e Project Overkill.

O ano está quase terminando e com certeza ainda teremos ótimos lançamentos que foram deixados para o final como é o caso de Ultimate Mortal Kombat 3 para Super NES, Mortal Kombat Trilogy para Playstation e muita porrada no Neo Geo CD que você já confere na nossa próxima edição.

Por enquanto divirta-se com os jogos desta edição, com as dicas testadas e aprovadas por nossa equipe, com as manhas, macetes e estratégias que você só encontra na Gamers, passatempo, Multimídia, as super novidades em primeiríssima mão na seção Game News, as avaliações rápidas dos jogos lançados em Flash Game, Espaço do leitor, as Pró Imagens dos games mais animais e como aperitivo da próxima edição, as dicas super exclusivíssimas de MK Trilogy do Playstation.

ERRAMOS

Na edição passada, página 37, a dica para escolher Zankuro em Samurai Shodown III do Playstation saiu sem a numeração na foto. A seqüência é: Haohmaru, Genjuro, Basara, Kyoshiro, Ukio, Rimururu, Haohmaru, Shizumaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford, Shizumaru.
O truque para jogar com Evil Ryu, Dhalsin e Zangief (de SF II) da edição Nº 11, página 12, só funciona em Arcade japonês.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

SISTEMA			
NOME			
SOFTHOUSE	-	MEMÓRIA	
GÊNERO	-	Nº DE JOGADORES	
GRÁFICO	%	JOGABILIDADE	%
MÚSICA	%	DIFICULDADE	%
EF. SONOROS	%	ORIGINALIDADE	%
DIVERSÃO	%	CLAS. FINAL	%
CRÍTICA			
COMENTÁRIOS SOBRE O GAME			

É com este sistema que avaliamos os jogos publicados nesta revista. Aqui nós informamos a Softhouse Produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CD's, etc), o gênero (ação, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria, se uma delas chegar a 90% ou mais, o número estará em vermelho. E para finalizar, fazemos um comentário definitivo sobre o jogo.

Este é o selo Gamers para os games realmente chocantes, que recebem 90% ou mais de avaliação final.

ESPAÇO DO LEITOR

Alexandre R. de Oliveira
Cariacica - ES

Beatriz Zinelli
Alegrete - RS

Eu queria que vocês respondessem minhas dúvidas sobre o Nintendo 64.
1- Os jogos do N64 que vão ser vendidos no Brasil serão traduzidos?
2- Quantos Polígonos o N64 é capaz de processar?
3- Terá jogos da Namco, Capcom e Electronic Arts?
4- Haverá algum acessório para que o N64 possa usar CD?
5- E por último, terá algum acessório para o N64 navegar pela Internet como o do Saturn?

Allan Jones dos Santos Soares
Rio de Janeiro - RJ

1- Os jogos que já estão sendo vendidos não são traduzidos e provavelmente não traduzirão.
2- Só foi divulgado a capacidade mínima que é de 200.000 polígonos po segundo, com sistema de cor de 32 bits que processa até 4 bilhões de cores.
3- A Namco e a Capcom com certeza e a Electronic Arts talvez.
4- Na verdade, haverá um Upgrade chamado Disk Drive que funcionará de forma semelhante ao Sega CD para o Mega Drive só que não usará CD, mas disquetes de 3 1/2" que podem armazenar até 64 Megabytes ou 512 Megabits, quase equivalente à capacidade de um CD.
5- Quanto a acessar a Internet, não há nenhuma previsão mas ficamos sabendo de um modem para o console, veja mais detalhes na seção Game News.

Oi galera da Gamers, eu quero que vocês respondam essas perguntas:
1- Quando se coloca um CD de game em um CD player o que acontece?
2- Em que mês serão lançados Sonic X-Treme e o Virtua Fighter 3 do Saturn?
3- No Donkey Kong Country 2 tem outro truque além de 50 vidas e jogo mais difícil?

Samir Roberto Santos Pereira
Palmas - TO

Quando se coloca CD de game no CD player, você pode ouvir as músicas que estão nas faixas de áudio do CD, mas há jogos que só possuem músicas PCM, que não podem ser ouvidas desta maneira.
Sonic X- Treme era para ser lançado no final do ano, mas foi adiado para o ano que vem, sem data prevista, já Virtua Fighter 3 está previsto para sair no Arcade, em novembro nos Estados Unidos e janeiro no Brasil, para o Saturn só final do ano que vem. E nesta edição você confere o truque para 75 Kremcoins em DKC2.

Caros amigos da revista Gamers, gostaria muito de saber qual é o melhor video game (Saturn, Playstation ou Nintendo 64) e qual é o mais acessível financeiramente. Tenho um Mega Drive mas está meio ultrapassado e vou ganhar um novo no final do ano.

Marcio L. V. Rodrigues
São Miguel Arcanjo - SP

É uma pergunta complicada, pois são os 3 melhores consoles da atualidade. Por um lado, o Nintendo 64 é o grande lançamento do ano, com preço aqui no Brasil, um pouco ou muito superior aos outros dois, é preciso pesquisar. Por outro lado o Playstation e o Saturn foram os video games que mais tiveram jogos lançados este ano, enquanto para o Nintendo 64 foram lançados apenas 4 jogos até agora (um deles não chegou ao Brasil).

Segui a seqüência que vocês publicaram para o Ultra Combo de 48 hits da Orchid e não consegui fazê-lo. Estou mandando a seqüência que eu faço e que dá 45 hits. É assim: segure para trás (2 segs) , frente + CF, trás (2 segs), SFR, frente + CF, trás (2 segs), SFR, frente + CF, frente (2 segs), SFR, trás + CM, SFR, ↘↓↙ + SFR, trás (2 segs), frente + SM e acerte ↓↘→ + SFR quando o oponente estiver caindo, mas é necessário fazer um combo breaker antes de começar um combo.

Fábio Rodrigues Ishimaru
Osasco - SP

Realmente foi uma falha nossa, o Ultra Combo publicado só dá 44 hits, o que você mandou nós testamos e deu certo.

Escreva para a Redação da Revista GAMERS
Rua Pio XI, 656, Alto da Lapa
CEP 05060-000 - São Paulo, SP

Tenho um Playstation americano e gasto um bom dinheiro em CD's, mas quando vou comprar vejo que os piratas são bem mais baratos.
Vale a pena desbloquear o meu video game para que eu possa gastar menos?
Pode danificar o aparelho depois?
É verdade que a Sony está fazendo um novo Playstation com 128 bits? Quando vai chegar no Brasil? E quanto vai custar? E sobre aquele equipamento que devolvia as informações dos CD's, que foi feito no Canadá? Já chegou aqui no Brasil?
Até a próxima, galera.

André Luis da Silva Andrade
Itanhaem - SP

A vantagem do desbloqueamento é poder rodar CD japonês em aparelho americano, quanto aos CD's piratas, existem alguns tão ruins que não rodam nem com o aparelho desbloqueado, além de poder danificar o ajuste do leitor ótico.
A Sony ainda não divulgou nada a respeito, mas mesmo se estiver projetando um aparelho de 128 ou 64 bits (o que é mais provável), não será lançado tão cedo. Sobre o tal equipamento, não ouvimos nada a respeito.

E aí pessoal, estou escrevendo para anunciar meu game clube. Para se associar basta escrever para:
Rafael F. Carvalho
Av. Prof. Oscar Pereira, 4002
CEP 91710-000 Porto Alegre - RS
e mandar 2 fotos 3x4, dados pessoais e a quantia em dinheiro dos meses que deseja receber, 1 Real por mês.

PASSATEMPOS

Jogo dos sete erros

Descubra as sete alterações feitas na imagem da direita.

DIFICULDADE

Resposta da edição anterior

1- Barra de energia
2- Rosto de Dan no alto da tela trocado pelo rosto de Adon
3- Falta plaquinha branca
4- Falta uma listra no pano
5- Cor das batatas trocada
6- Maçã a menos no balde
7- Barra de Super Combo no Level 3

PRÓ-DICAS

PLAYSTATION

(Exclusivo)
MORTAL KOMBAT TRILOGY
Jogue com Chameleon

Escolha um destes sete personagens: Reptile, Scorpion, Rain, Ermac, Noob Saibot, Classic Sub Zero ou Human Smoke. Depois fique segurando R1 + R2 + □ + ▲ + ←, se for jogador 1 ou R1 + R2 □ ▲ → sendo jogador 2, até começar a luta. Se o truque funcionar corretamente, o personagem se transforma em Chameleon, ficando transparente e se transformando aleatoriamente nos sete Ninjas durante a luta, sem Load Time.

Jogue com os personagens Clássicos

Para jogar com Kung Lao, Raiden, Kano ou Jax dos MKs anteriores, coloque o cursor sobre um deles e aperte Select, então aperte um botão para selecioná-lo.

3DO

BLADE FORCE
Menu secreto

Vá para a tela de Options e escolha "Start New Game". Na próxima tela, você terá o opção de colocar uma password ou começar o jogo. Entre com esse código: YTMHNP. Agora, depois da letra P, entre com alguma letra de A até H (A para começar, B para a 1ª fase, C para a 2ª fase, etc.). Uma vez colocado o código, escolha a opção "Start Game". Um menu irá aparecer do lado esquerdo da próxima tela. Você deverá criar sua própria fase. Aperte B para a opção, C para executar o comando selecionado, X para jogar a fase e P para sair do menu.

PLAYSTATION

DIE HARD TRILOGY
Truque para a arma especial (Beretta)

Vá para o segundo jogo "Die Hard 2". Quando o jogo começar, um helicóptero virá do lado esquerdo. Dispare continuamente e rapidamente. Se for rápido o suficiente, o helicóptero explodirá e você terá a Beretta em seu poder.

PLAYSTATION

CRASH BANDICOOT
Super Password

Entre com essa Password na tela de Password para acessar todas as fases no game:
▲, ▲, ▲, ▲, X, □, ▲, ▲, ▲, ▲, □, X, ▲, ○, ▲, ▲, ▲, ○, □, ▲, X, X, X, X.

SUPER NES

DONKEY KONG COUNTRY 2
75 Kremcoins

Na primeira fase do jogo, entre no Pirat Panic Stage e vá para a cabine do Kaptain K. Rool. Não toque em nada, saia da cabine e pule sobre as primeiras duas bananas que encontrar. Continue para a direita e pegue o cacho de bananas em cima dos barris. Depois volte para a cabine do Kaptain K. Rool e pegue o balão de uma vida. Saia da cabine e pule sobre as duas bananas de novo. Continue para a direita, pegue o cacho de bananas em cima dos barris e volte para a cabine. Haverá uma Kremcoin flutuando no meio da cabine, pegue-a e você conseguirá 75 kremcoins.

SATURN

BLACK FIRE
Assistir todas as seqüências de vídeo

Na tela de título, quando as palavras "Press Start Button" estiverem piscando, aperte: Z, A, Z, A, B, A, B, Y, C, A, C, A para assistir todos os vídeos. Aperte Start para mudar de cena.

PLAYSTATION

MOTORTOON GRAND PRIX 2
Debug Codes

Vá para o menu Goodies onde você vê os pontos de interrogação que são as opções que normalmente só podem ser acessadas quando você termina o jogo nos vários níveis diferantes. Então segure L1, L2, R1, R2 e Select ao mesmo tempo. Aparecerá 000f no canto inferior direito da tela. Depois segure Select e digite o número correspondente para acessar o menu desejado. Por exemplo: se você quiser acessar o menu para novos personagens (4 e 43) , entre no menu Goodies, aperte L1+L2+R1+R2+Select, aí segure Select e aperte L1 (correspondente ao código 4), depois, ainda segurando Select, aperte L2+L1+R2 (e), agora aperte L1 (4) novamente e, finalmente, aperte R2+R1(3), tudo isso com o Select pressionado.O menu Extra Characters estará à sua disposição, repita o truque com os demais.

LEGENDA

1- R1
2- R2
3- R2 e R1
4- L1
5- L1 e R1
6- L1 e R2
7- L1, R2 e R1
8- L2
9- L2 e R1
a- L2 e R2
b- L2, R2 e R1
c- L2 e R1
d- L2, L1 e R1
e- L2, L1 e R2
f- L2, L1, R2 e R1

. Novos Personagens = 4e43
. Additional Tracks = 4154
. Motor Toon GP R = 4631
. Motor Toon Tank Combat = 5443
. Submarine X = 5358

SATURN

VIRTUA FIGHTER KIDS
Wire Frame Mode

Aí vai um truque para jogar com personagens em Wire Frame, parecidíssimo com o de Tekken 2 para Playstation. Termine o jogo no modo Hardest, com qualquer personagem (com qualquer número de continues). Para facilitar, coloque sua energia no máximo (só não pode colocar na opção "No Damage"), a energia do adversário no mínimo, ringue de 22 metros e lutas de apenas 1 round. Depois de ter terminado o game no modo Hardest, vá para a tela de seleção de personagens, segure L + R e, ainda segurando os botões, escolha qualquer personagem. Quando a luta começar, você vai ver seu lutador por trás e sem nenhuma textura, ou seja, seu personagem estará transparente e você poderá ver o seu adversário através dele.

SATURN

CYBER SPEED
Passwords para as fases no modo Hard

Race 2 primeiro lugar
4XVHBBBCDBCDBG
Race 3 primeiro lugar
4YVRBBCDFCDDBJ
Race 4 primeiro lugar + bonus
4OWOBCCFGCDDBL
Race 5 primeiro lugar
41W7BDDGGCDFBN
Race 6 primeiro lugar + bonus
43XGBDDGHCFGBQ
Race 7 primeiro lugar
44XNBFDHJCFGBS
Race 8 primeiro lugar + bonus
46YZBFFHKDHGBV
Race 9 primeiro lugar
47Y5BGFJLDHGBX
Race 10 primeiro lugar
49ZDBHFKLFHGBZ

PLAYSTATION

GEX

Stage Select

Aperte Select para trazer o menu de itens na tela do mapa. Depois aperte e segure o botão R1. Enquanto segura, aperte X, □, X, ←, ↑, ←, ○, ○, ↓, ↓. Um menu irá aparecer onde você pode escolher fases e chefes.

Todas as fases

Na tela do mapa ou em outra fase, aperte ○, Start, →, ↑, □, ←, ←, ↑, Start. O lugar explodirá e abrirá acesso para todas as fases.

ARCADE

NINJA MASTER'S

Jogar com Ranmaru e Nobunaga

Para jogar com os chefes, comece o jogo no modo para 1 jogador. Para o jogador 1, ponha o cursor no lutador Kamui e aperte ←, ↓, ←, ↑, ←, ↓, ←, ↑, →, ↓, →, ↑ e então aperte C e D simultaneamente. Os chefes Ranmaru e Nobunaga estarão disponiveis.

PLAYSTATION

FADE TO BLACK

Passwords

Level 1: □ ○ ▲ X ○ □
Level 2: ▲ ○ X ○ □ X
Level 3: X ○ X ○ ▲ X
Level 4: X □ ▲ ○ ○ ▲
Level 5: □ □ ▲ X X ▲
Level 6: ▲ X X X X ○
Level 7: ○ ○ ▲ X ▲ X
Level 8: □ □ X ▲ □ □
Level 9: ▲ X X ▲ ○ ▲
Level 10: X ▲ □ ○ ▲ X
Level 11: ○ □ X X □ X
Level 12: □ ▲ X □ ○ X
Level 13: X X ○ ▲ ○ ▲

CÓDIGOS PARA O GAME SHARK

PLAYSTATION

TOP GUN

AGM Missiles infinitos..... 801CFECC 0064
MARV Missiles infinitos..... .....801CFEC0 0064
Sure Fires infinitos.....801CFEBC 0064

COLLEGE SLAM

Time 1 com 999 pontos.....8006551C 03E7
Time 2 nunca faz pontos..... 80065520 0000
Boost Infinito p/ P1.....80078208 002F
Boost Infinito p/ P2.....80078528 002F
Tempo Infinito.....800654CC 0002
Shot Clocks Infinitos.....800654B8 0011

SKELETON WARRIORS

Cristais Infinitos.....801DB774 000A
Energia Infinita.....801DB760 0064
Vidas Infinitas.....801DB768 000A
Invencibilidade.....801DB752 0001

PRIMAL RAGE

Tempo Infinito.....8009A1EC 0063
Energia Infinita p/ P1.....8009A804 0000
Energia Infinita p/ P2.....800A7E7E 0000

SATURN

VIRTUA FIGHTER 2

Master Code.....F6000914 C305
Tempo Infinito.....160E0032 0782
Luta fora do ringue.....860E0068 004F
Energia Infinita p/ P1.....160621B8 00A0
Gravidade Baixa.....160E007A 0024
Mega Chute.....160E007C 0000
Bonus Level 10.....160E0002 0A0A
Jogar debaixo d'agua.....160E0038 0010
Sem gravidade.....160E007A 0000
Ultra Gravidade.....160E007A FFFF
P1 jogar com Lau.....360E000E 0000

PANZER DRAGOON II

Master Code.....F6000914 C305
Berserk Meter Infinito.....160730AC 00B4
3 Way Shot.....1607335C 0100
5 Way Shot.....1607335C 0200
Homing Shot.....1607335C 0500
Gravitation Shot.....1607335C 0600
Energia Infinita.....160730A8 0080
Terminar fase sempre com100%.....860730EC 0064
Stop BossTimer 1607E766 1194

ROAD RASH

Master Code.....F6000914 C305
.....B6000280 0000
Cash Infinito.....1607407E FFFF
Stiletto Bike.....16074074 0709

ANTIGUINHOS

SUPER NES

MIGHT MORPHIN POWER RANGER THE FIGHTING EDITION

BOSS CODE

Para jogar com Ivan Ooze, escolha Fighting Mode. Na tela de seleção de personagens, selecione algum lutador, segure X e Y e aperte Start. Os dois jogadores poderão usar este truque para jogar Ooze Vs. Ooze.

MEGA

FLINTSTONES

Seleção de fases

Na tela título, pressione simultaneamente os botões A, B, C e, sem soltá-los, pressione ← e Start.

3DO

CAPITAIN QUAZAR

Caminhar através da parede

Pause o jogo a qualquer momento e aperte R, L, B, B, B, R, L, ↑. Quando voltar ao jogo, todas as paredes e obstáculos irão desaparecer por alguns segundos, permitindo que você atravesse-os.

MEGA

SONIC THE HEDGEHOG

Stage Select

Na tela de apresentação, aperte ↑, ↓, ←, →. Você ouvirá um som. Então segure o botão A e aperte Start para trazer o Menu Stage Select.

3DO

GEX

TRUQUES ESPECIAIS

Digite os códigos quando o jogo estiver pausado

Instant Speed Power-Up

Segure R e aperte ←, C, ↓, →, ↑, ↑, ↑, ↑, →, →

Lighting

Segure R e aperte ←, C, ↓, →, →, ←

Super pulo

Segure R e aperte ←, C, ↓, →, ↑, B, B, →, →

Cuspir Fogo

Segure r e aperte ←, C, ↓, →, →, ↓, B, A, ←, ←, ↓

Cuspir Gelo

Segure R e aperte ←, C, ↓, B, ←, ↑, →, B, A, ←, ←, ↓

MEGA - ZOMBIES (Passwords)

5ª: QYIT
9ª: SBRI
13ª: RCFL
17ª: PMLJ
21ª: CQBP
25ª: ZLND
Bonus da 25ª fase: RLNW
29ª: ZNKL
33ª: NDHD
37ª: ZKUX
41ª: ZZPJ
45ª: PNYK
Fase extra: Q5DZ

TOP GAME
ELETRÔNICOS

COM NOVOS LANÇAMENTOS
PREPARE-SE

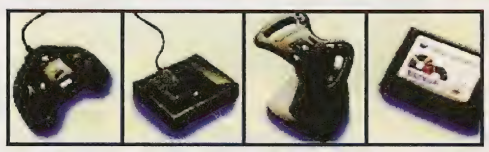
PARA A MAIS FORTE EMOÇÃO.

Enviamos via TNT, Federal Express, Itapemirim, com a máxima garantia e segurança.

CONSULTE-NOS
LOCADORA DE GAMES

SATURN

VENDAS DE APARELHOS, FITAS E ACESSÓRIOS



ASSISTÊNCIA TÉCNICA AUTORIZADA

TECTOY

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

TOP GAME MOEMA
Loja 2: Av. Ibijaú, 180 - SP - Tel: (011) 543-3304

TOP GAME PINHEIROS
Loja 1: Rua Purpurina, 390 - SP - Tel: (011)212-5319

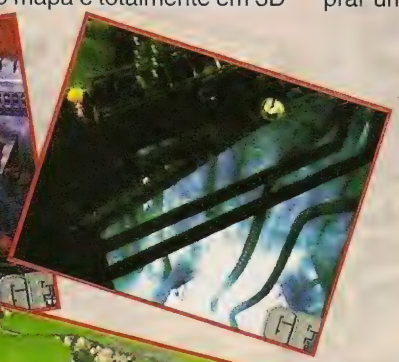
GAME NEWS

PREVIEWS

PLAYSTATION

Final Fantasy VII - Squaresoft
RPG - 3 CDs
Previsto para 31 de janeiro de 97 no Japão

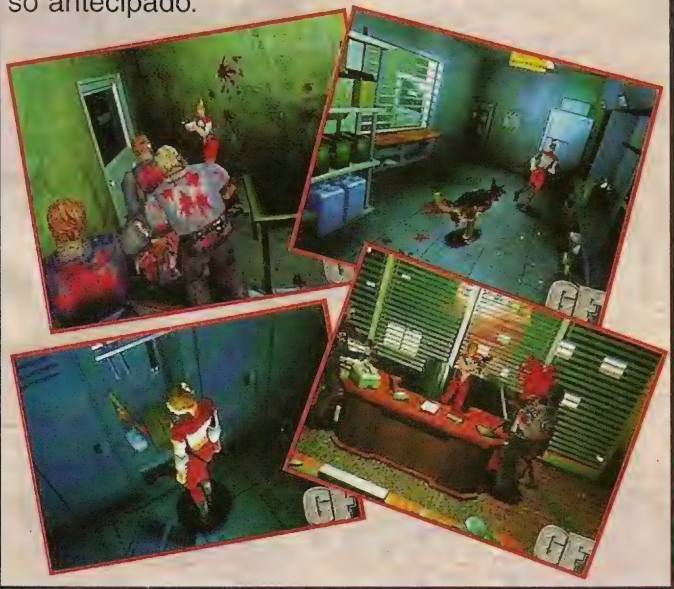
Final Fantasy VII está mais uma vez nas páginas da Gamers. A Square adiou o game e informou que agora não serão "só" 2 CDs, mas sim 3. Além disso, ela acaba de divulgar mais informações e imagens chocantes. Só para começar, os magos do RPG deram uma dica do enredo do game, que fala sobre a Shin-Ra Corporation, que controla não só a distribuição de energia no planeta, mas também o governo. Algumas pessoas que não estavam satisfeitas formaram a organização Avalanche para detonar com a Shin-Ra Corporation por meio de atos terroristas. Um FF com uma corporação como inimigo principal? Parece legal. Hironobu Sakaguchi, o produtor deste e de todos os outros FFs, informou que o game terá aproximadamente 40 horas de jogo. As imagens do mapa também já foram reveladas e, como já era esperado, o mapa é totalmente em 3D e ainda vai dar para ver cachoeiras se movendo, Chocobos correndo e outros detalhes que darão mais vida ao mapa. Além dos 3 personagens antes divulgados (Cloud, Aerith e Bullet), há mais personagens jogáveis. Red XIII, uma espécie de pantera com inteligência sobre-humana; Cid (que é o único personagem a aparecer em todos os FFs) agora virou personagem jogável e não apenas um coadjuvante; Tifa, uma linda garota de 20 anos que luta usando apenas as próprias mãos e possui uma técnica semelhante à Blitz de Sabin em FFVI (III nos States), ela é membro da Avalanche e amiga de infância de Cloud (há rumores de que haverá um triângulo amoroso entre Cloud, Aerith e Tifa, o que seria inédito em FF); Yufi, uma garota de 16 anos, descendente de um Clã Ninja antigo que está à procura de um item ainda não revelado. Cara, se você é chegado em RPG e ainda não tem um Playstation, comece a fazer economia para comprar um, este game é simplesmente obrigatório.



PLAYSTATION

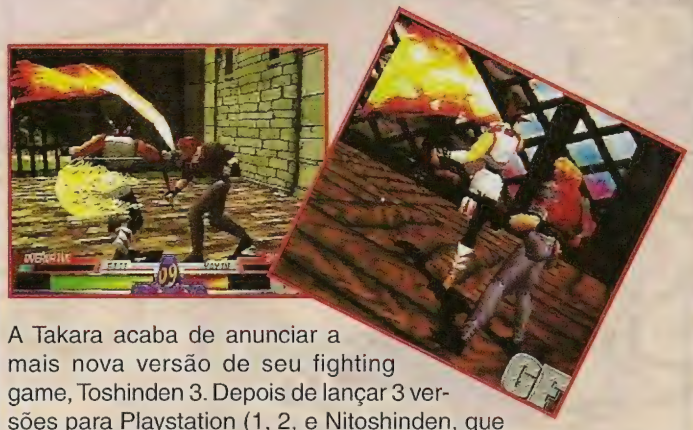
Resident Evil 2 - Capcom
Adventure - CD
Previsto para março de 97 no Japão

Na edição passada, você já conferiu com exclusividade total as primeiras imagens e as informações sobre Resident Evil 2, uma das continuações mais esperadas de todos os tempos. Agora nós divulgamos as mais novas e quentes imagens e informações do game para você ficar por dentro. Desta vez haverá muito, mas muito mais inimigos que no original. Para compensar, você terá munição à vontade, não infinita, mas bem maior que em RE1. Agora a Capcom vai dar aos jogadores, o prazer de descarregar a sua arma em um bando de zumbis sem precisar se preocupar muito com munição. Outra mudança significativa é a interação com o cenário. Em Resident 1 você quase não interagia com o cenário, mas desta vez isto foi corrigido. Em muitos lugares da Police Station, por exemplo, há portas que você pode fechar, trancando zumbis, isso adiciona muito mais estratégia à jogabilidade. Nas imagens você pode conferir a sala do Chefe de Polícia do Departamento, com uma maquete de Racoon City, salas com sangue na parede, a nova roupagem dos zumbis (com bastante sangue) e ainda o cachorro dos policiais zumbis. Fique ligado na Gamers para mais informações sobre este sucesso antecipado.

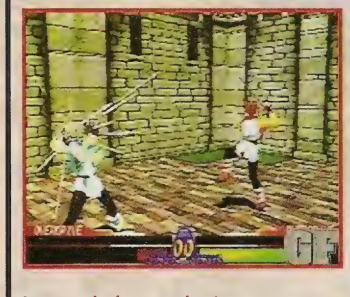


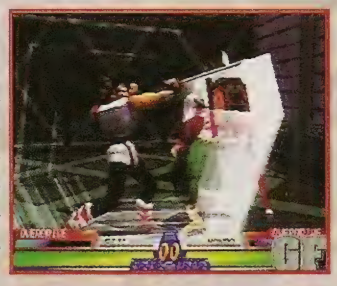
PLAYSTATION

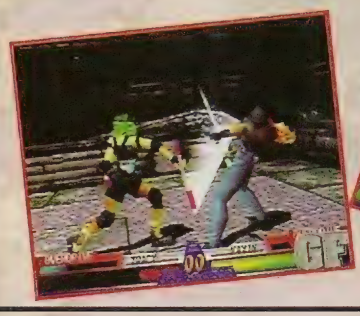
Toshinden 3 - Takara
Luta - CD
Sem previsão de lançamento



A Takara acaba de anunciar a mais nova versão de seu fighting game, Toshinden 3. Depois de lançar 3 versões para Playstation (1, 2, e Nitoshinden, que você confere na próxima edição) e mais duas para Saturn (Remix e URA, que você confere na seção Flash Game desta edição), a Takara resolveu lançar a versão 3. Graficamente o game não mudou muito em relação ao 2, os cenários estão bem parecidos e os lutadores estão com a mesma roupa. Até aí você não deve estar muito contente com esta continuação, mas o melhor vem agora. As mudanças estão na jogabilidade e sistema de jogo. Uma das melhores novidades é a possibilidade de acertar o oponente a qualquer momento, mesmo se ele estiver no ar ou no chão, o que possibilita combos animais e ainda indica que os combos serão as principais armas para vencer. Isso só é possível porque agora não existe mais Ring Out, ou seja, você pode bater no oponente sem se preocupar em derrubá-lo fora do ringue. Todos os lutadores ainda terão dois novos golpes: um no estilo Zero Counter de Street Zero, onde você defende um golpe e imediatamente aplica um golpe que pega o adversário de jeito, o outro é a "Life Bomb", onde você gasta um pedaço da sua energia para desferir um ataque que dá dano direto se o oponente estiver a uma certa distância. Mas com certeza, a notícia que mais impressionou é que a Takara pretende simplesmente dobrar o número de lutadores atuais, isso dá um total de 30 lutadores e quebra o record de 25 lutadores de Tekken 2. Nenhum lutador novo foi revelado ainda, mas fique ligado nas próximas edições para mais detalhes sobre Toshinden 3.

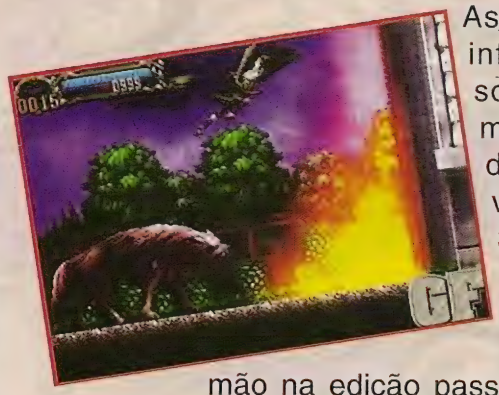




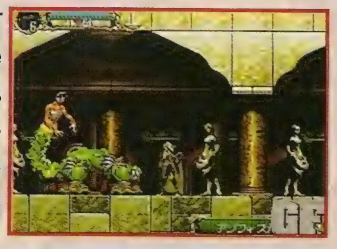


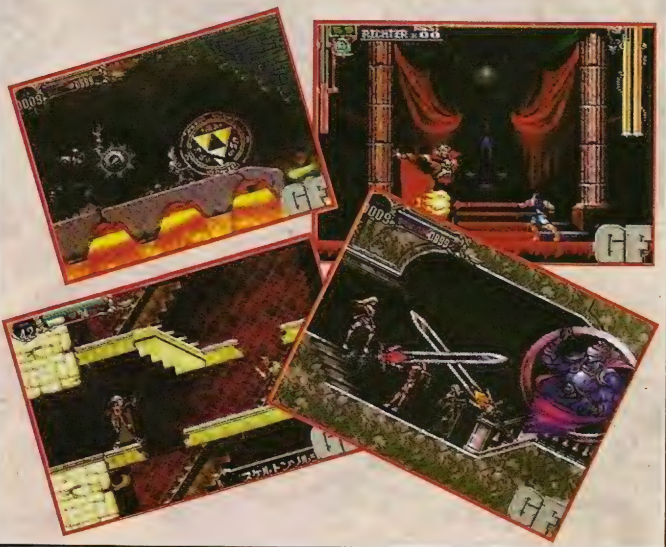
PLAYSTATION

Dracula X: Symphony of the Night - Konami
Ação / Adventure - CD
Previsto para fevereiro de 97 no Japão



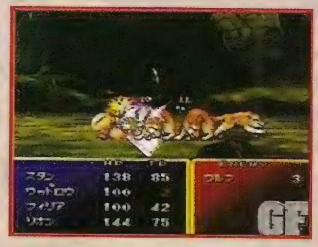
As primeiras informações sobre a primeira versão de Castlevania para 32 bits você já ficou sabendo em primeira mão na edição passada, agora confira as primeiras imagens e outras novidades. O game é a seqüência direta de Dracula X para PC Engine (Dracula XX para Super NES). Logo no começo você aparece como Richter contra Dracula, que assume duas formas diferentes (exatamente o último Boss de Dracula X / XX). Cinco anos após esta batalha é que o game realmente começa. O personagem principal é Alucard, o filho de Dracula, já conhecido de Castlevania III para Nintendinho. Suas armas são diferentes espadas (e não chicotes). O game ainda terá alguns elementos de RPG, como uma tela para se equipar com armas e armaduras e ainda terá muitos elementos de Castlevania II, ou seja, você terá que voltar muitas vezes aos lugares que já passou.





PLAYSTATION

Tales of Destiny - Namco
RPG - CD
Previsto para 97 no Japão



O mesmo time que produziu Tales of Phantasia, o maravilhoso RPG de 48 mega para Super NES, já está preparando a seqüência para o 32 bits da Sony. A Namco pretende transformar Tales em uma série, assim como Final Fantasy e Dragon Quest, com um mundo novo e um enredo diferente em cada episódio. Nesta nova aventura, o herói é Stan Elron, um jovem à procura de tesouros mágicos, mas quando ele encontra uma espada falante chamada Dimross, seu destino muda completamente e ele deve procurar por uma lendária cidade flutuante. O esquema de jogo é praticamente o mesmo de Tales of Phantasia. O mapa agora possui algumas montanhas e torres poligonais e não é mais um simples plano e sim uma esfera real. O sistema de batalha também quase não foi mudado. Se o game tiver 50% menos de batalhas que no original também será ótimo.

NEO GEO / ARCADE

Super Tag Battle - SNK
Luta - N/D
Sem previsão de lançamento

Mais um game que promete arrasar no Neo Geo e Arcades. Em Super Tag Battle você luta com dois personagens e pode alternar entre eles durante a batalha (esquema bem parecido com o de Street Fighter Vs. X-Men que você conferiu na edição passada). Ainda é muito cedo para saber sobre sistema de luta, número de personagens, enredo e tudo o mais. Fique esperto para mais informações futuras sobre Super Tag Battle.

SATURN

Tengai Makyo: The Apocalypse IV - Hudson
RPG - 6 CDS
Previsto para dezembro de 96 no Japão

Talvez você ainda não tenha ouvido falar de Tengai Makyo, mas vai ouvir muito. Tengai Makyo é uma série que começou no PC Engine, passou pelo Neo Geo, Super Famicom e PC-FX. Mas desta vez, Tengai Makyo Dai Yon no Mokushiroku: The Apocalypse IV (este é o nome completo do jogo, ufa!) terá o absurdo de 6 CDs, isso mesmo, 6 CDs, com direito a toneladas de cenas no estilo desenho em FMV e batalhas animadas em tela inteira. Ao contrário dos Tengais anteriores, que tinham como cenário o Japão, nesta versão o cenário é os States, com velho oeste, Nova Iorque dos anos 50, a prisão de Alcatraz e Las Vegas atual, tudo na mesma época. O game ainda deve ter alguns mini-jogos, desnecessários mas divertidos, que os games anteriores tinham. Os boatos dizem que serão 50 horas de jogo aproximadamente, mas com certeza Tengai Makyo para Saturn será o maior RPG já produzido.

Ficção
VÍDEO & GAME

PENSOU EM GAMES
PENSOU EM FICÇÃO

TODOS OS SISTEMAS PARA
LOCAÇÃO E VENDA

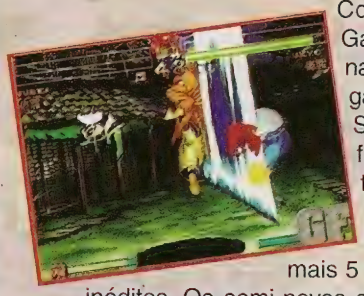
NINTENDO 64
Play Station
MEGA DRIVE
3 DO
Master System
SEGA SATURN
SUPER NINTENDO
Nintendo
SEGA CD
NEO GEO

Loja 1 - Av. Sapopemba, 3086 - Sta. Clara
São Paulo - SP - Tel: (011) 271-3296
(GAMES)

Loja 2 - Rua Aracê, 174 - Vila Formosa
São Paulo - SP - Tel: (011) 6918-0233

NEO GEO / ARCADE

Samurai Shodown 4 - SNK
Luta - N/D
Previsto para novembro no Brasil



Como sempre, primeiro na Gamers, você ficou sabendo na edição 11 que o próximo game da SNK seria Samurai Shodown 4. Agora nós confirmamos a notícia com detalhes e imagens chocantes. Todos os personagens de SS3 estão de volta com mais 5 novos, 3 já conhecidos e 2 inéditos. Os semi-novos são Charlotte, Jubei e Tam Tam. Os dois novos lutadores são os irmãos Kazuki e Sogetsu Fuuma. Kazuki é o mestre das magias baseadas no fogo e Sogetsu tem os movimentos da água. Samurai Shodown 4 está mais para um upgrade de SS3 do que uma continuação. Todos os personagens de SS3 usam quase o mesmo repertório de golpes e todos os elementos foram mantidos, como a escolha de duas personalidades para cada lutador, a mudança de cenário para morte súbita e o dano extra em counter attacks. Todos os cenários são novos e se movem tanto na horizontal quanto na vertical.

Um dos maiores problemas de SS3 foi resolvido, a barra de energia dobrou de tamanho e agora as lutas vão durar mais. O game está para estourar, fique esperto nas próximas edições para conferir a avaliação e golpes deste game que promete.

RAPIDINHAS

Samurai RPG adiado

O super RPG da SNK com os personagens da série Samurai Shodown para Neo Geo CD foi adiado para março de 97. Vá se preparando para jogar um RPG daqueles de ficar semanas na frente da telinha. Shinsetsu Samurai Spirits Bushidoretsuden (o nome original do game no Japão) terá 4500 cenários, mais de 200 ataques especiais, em torno de 150 cenários de batalha, no mínimo 200 eventos, mais de 30 pessoas fazendo as vozes e 50 horas de jogo. As versões para Saturn e Playstation (cada uma com um cenário diferente no mínimo) estarão saindo junto, se não antes que a versão para Neo Geo CD.

Resident Evil para Saturn e Windows 95?

A Capcom acabou de revelar novos planos para Resident Evil. A empresa ainda está pesquisando se o Saturn é capaz de rodar uma versão aceitável do game e também quantas pessoas possuem somente o Saturn no Japão. Uma coisa é certa, se uma versão for produzida para o console, haverá novos elementos não encontrados na versão Playstation e também algumas mudanças fundamentais para se aproveitar das vantagens e desvantagens do Saturn. A versão para Windows 95 já é certa e vai possuir novos elementos, como novas armas e roupagem para os personagens. Até agora a data de lançamento não foi divulgada, assim como enredo e outros detalhes, mas fique ligado para mais informações.

Namco no N64

A Namco confirmou que está produzindo 2 games para o Nintendo 64, um de RPG e outro de Esporte. Nenhum detalhe sobre nome dos games ou outras informações foram informadas, mas espere por mais notícias e imagens nas próximas edições.

Modem para N64

A Seta do Japão anunciou que está produzindo um cartucho com um Modem embutido. Com um cartucho destes, você vai poder jogar com um amigo de outra cidade via linha telefônica, tudo o que você precisa é do cart, um N64 e linha telefônica (seu amigo também deve ter o mesmo equipamento). O primeiro game planejado é Morita Shogi, um upgrade do game de xadres da Seta para o N64 que não apareceu por aqui. Mas ainda não se sabe se este tipo de cart será lançado nos States e até mesmo no Brasil.

Dragon Quest VII

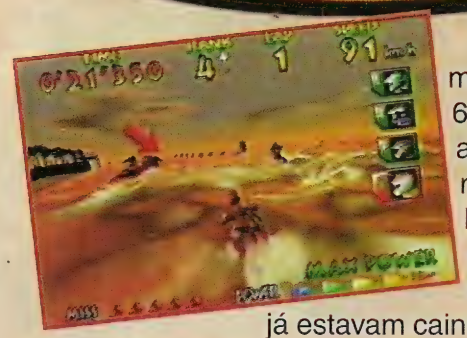
A Enix anunciou 9 games para o próximo ano, 6 deles para Nintendo 64 e os outros 3 para "sistemas ainda não definidos". Um destes 3 é Dragon Quest VII e isso reforça a idéia de que o game poderá sair para Playstation ou Saturn (o que é mais provável, pois a Quintet que produzia games para a Enix também produzirá games para o console da Sega). Isso seria inédito, a Enix nunca produziu jogos em CD e nem pretendia até pouco tempo. É esperar pra ver.

Panzer Dragoon Mini

Depois de anunciar Virtua Fighter Mini para Game Gear (que agora foi relançado no Japão com o nome de Kids Gear), a Sega confirma o lançamento de Panzer Dragoon Mini, baseado no super sucesso do Saturn. Você vai poder escolher entre 3 dragões diferentes, mas ainda não foi informado se você poderá voar em 360° e atirar em qualquer direção. O game será lançado dia 22 de novembro no Japão.

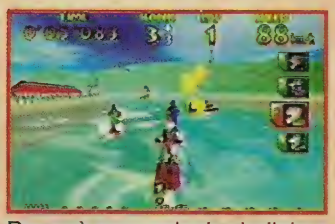
WAVE RACE 64

O TERCEIRO DO NINTENDO 64



Desde o lançamento do Nintendo 64, o console tinha apenas dois games lançados, Mario 64 e Pilotwings 64, e as vendas no Japão já estavam caindo pois os consumidores estavam ficando decepcionados, mas para resolver o problema a Nintendo lançou Wave Race 64 (este 64 no final do título já está irritando), mais um game animalesco para o Nintendão.

Além de resolver temporariamente o problema das vendas do console, a Nintendo também acelerou as vendas de joysticks avulsos, pois Mario e Pilotwings são games para apenas 1 jogador, então não havia razão para comprar mais joysticks, mas agora Wave Race vem com opção para 2 jogadores com tela dividida.

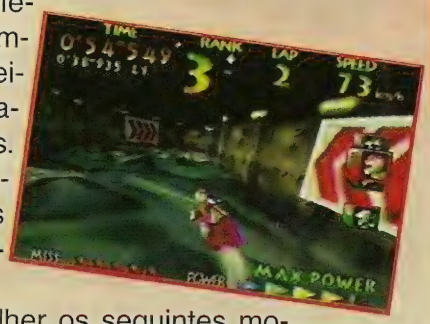


Passe à esquerda das bolinhas amarelas com a letra "L" e à direita das bolinhas vermelhas com letra "R".

Se você passar errado por 5 bolinhas, é desclassificado e não ganha pontos para o ranking do campeonato.

Se você passar errado por alguma bolinha, vai perder toda a velocidade.

Os gráficos são impressionantes, com uma resolução bem alta, cores deslumbrantes, texturas realistas, uma velocidade muito boa e efeitos especiais chocantes, mas mesmo com tudo isso, ainda não ficou com o nível esperado para um sistema de 64 bits, faltou um "algo mais". O som é muito bom, levando-se em consideração que o game é em cartucho, as músicas são bem legais, algumas até impressionam e os efeitos sonoros são realistas e bem variados. A jogabilidade é muito boa, os comandos são fáceis e têm resposta rápida.



Você pode escolher os seguintes modos de jogo: Grand Prix, onde você deve correr por 8 pistas, tendo que se qualificar em cada uma para correr na próxima; no Training você pode escolher uma das pistas (entre as que estão disponíveis) e tentar bater os recordes dela; no Point Mode você deverá fazer de tudo para ganhar o maior número de pontos possível para bater os recordes de cada pista e tem ainda o modo para dois jogadores, mas este modo não tem muitos "extras" que tornam a competição ainda mais divertida.

A diversão de Wave Race 64 é alta, ainda mais com pistas e níveis secretos, você vai passar um bom tempo jogando este game, divirta-se.

Comandos

A ou Z ..... Acelerar
B ..... Freiar
R ..... Ajudar nas Curvas
▲ ou ▼ ..... Mudar Nível de Zoom do Ângulo de Visão
◀ ou ▶ ..... Mudar Ângulo de Visão para a Esquerda ou Direita

NINTENDO 64			
WAVE RACE 64			
NINTENDO	-	64 MEGA	
CORRIDA	-	1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	95	JOGABILIDADE	91
MÚSICA	86	DIFICULDADE	89
EF. SONOROS	88	ORIGINALIDADE	94
DIVERSÃO	94	CLAS. FINAL	91

CRÍTICA

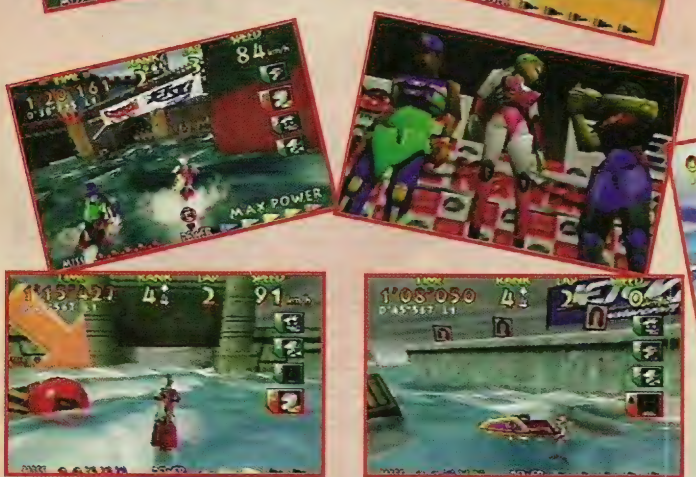
Wave Race 64 ficou animal, mas apesar disso, esperava-se mais de um game para 64 bits.

Dicas

Se você quer mostrar que é o bonzão, faça estas manobras alucinantes: para pilotar o Jet Ski de cabeça para baixo, dê um rápido toque para baixo, sem acelerar, e aperte e segure imediatamente para cima, dá para pilotar assim, basta acelerar mas continuar segurando para cima e fazer as curvas apertando o direcional nas diagonais; para pilotar montado no guidão, sem acelerar, dê um 360° no direcional de baixo para a esquerda (↓↙←↖↑↗→↘↓) e já fique segurando para baixo, se quiser pilotar assim basta controlar nas diagonais; agora se você quer radicalizar e ficar em pé sobre o guidão, dê um 360° no direcional de cima para a esquerda (↑↖←↙↓↘→↗↑) e segure para cima, pilote acelerando e fazendo as curvas com as diagonais. Nos pulos com rampas também dá para fazer manobras, tente estas: para fazer um looping, dê um toque rápido para cima e imediatamente aperte e segure para baixo até acabar a manobra e cair certinho; se você quiser dar um giro para a direita no ar, dê um rápido toque para a esquerda e já segure para a direita, fique esperto para soltar na hora certa para cair em pé; para fazer um giro para a esquerda, dê um toque para a direita e segure imediatamente para a esquerda; para passar por baixo da água, dê um toque para baixo no topo da rampa e segure imediatamente para cima; se você quer simplesmente pular mais alto, basta segurar para baixo; para cair bem rápido, segure para cima.

No modo para pontuação, passe nos arcos em seqüência para fazer mais pontos.

Chegando em primeiro, você ganha 7 pontos para o ranking geral do campeonato.



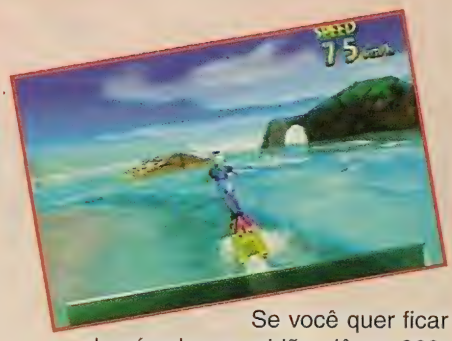
Em alguns circuitos, há mais de um caminho para seguir, vá pelo mais curto.

Há vários obstáculos pelos circuitos, tome cuidado para não bater.

Manobras Radicais

Para ficar de cabeça para baixo sobre o guidão do Jet Ski, dê um toque para baixo e segure imediatamente o direcional para cima.

Para fazer esta outra manobra, dê um 360° no direcional de baixo para a esquerda e segure para baixo.



Se você quer ficar de pé sobre o guidão, dê um 360° no direcional de cima para a esquerda e segure para cima.

Para passar por baixo da água após saltar uma rampa, dê um toque para baixo no topo da rampa e imediatamente segure para cima.

As pistas vão ficando com obstáculos mais difíceis a cada nível de dificuldade.

São 4 Jet Skis para você escolher, mas o melhor mesmo é o da garota.

Dá para fazer manobras animais após um salto, confira nas dicas.

O game tem um modo para 2 jogadores com tela dividida, mas não é muito legal.

Antes da corrida, você confere o traçado do circuito e os melhores tempos.

Na última pista, a maré vai baixando a cada volta, confira!

1ª volta

2ª volta

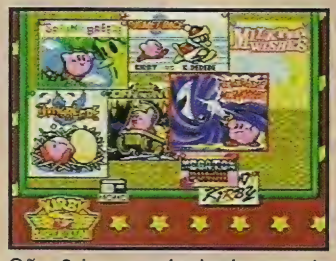
3ª volta

KIRBY SUPER STAR

A ÚLTIMA AVENTURA DE KIRBY NO SUPER NES

Você tem espaço para salvar até 3 jogos e ainda pode conferir a sua porcentagem.

Antes de iniciar um dos 8 jogos, é mostrado um breve comentário sobre ele.

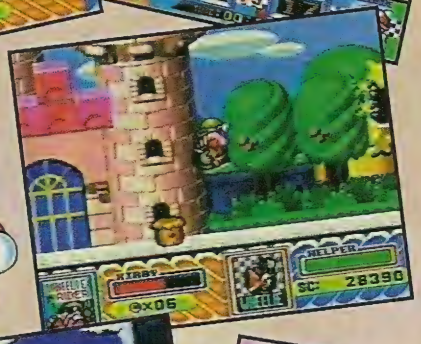


São 6 jogos principais e mais dois mini-jogos para você escolher.

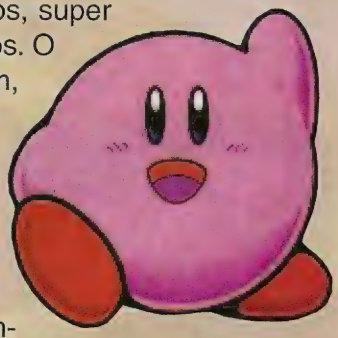
Você vai enfrentar alguns inimigos bem conhecidos, como Whispy Woods.

Kirby já é um personagem bem conhecido atualmente. Seu primeiro game saiu para Game Boy, depois, Kirby já visitou o Nintendinho (em uma aventura de 6 mega, uma marca respeitável para um console de 8 bits), já foi bolinha de Pinball e de Golf e teve mais uma aventura no próprio Game Boy. Agora a Nintendo estrapola de vez e lança a última aventura de Kirby no Super NES, com o exagero de 32 mega.

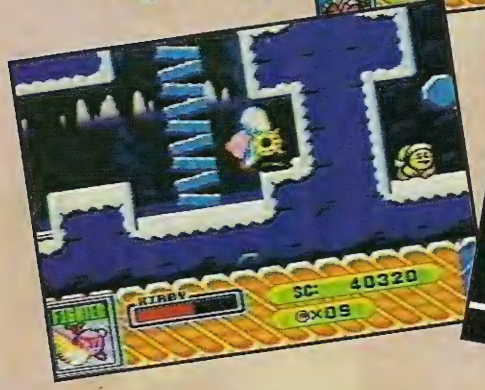
Desta vez, Kirby vai se aventurar em 8 jogos diferentes, isso mesmo, são 8 jogos em 1. São 4 jogos principais e mais 2 mini jogos para você escolher logo de cara, os outros 2 só podem ser acessados quando você terminar os anteriores.

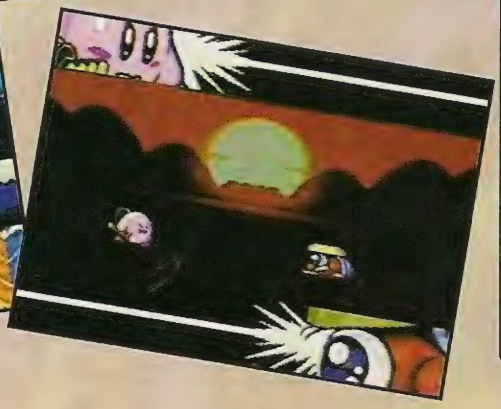


Os gráficos estão ótimos, super coloridos e bem detalhados. O som também é muito bom, mas não está com a qualidade que os 32 mega poderiam oferecer. A jogabilidade ficou sem comentários, simplesmente uma perfeição. O fator diversão também é alto, também, com 8 jogos para debulhar, é difícil enjoar deste game.



Não perca esta aventura animalesca de Kirby, que agora já está preparando a sua estréia no Nintendão de 64 bits.





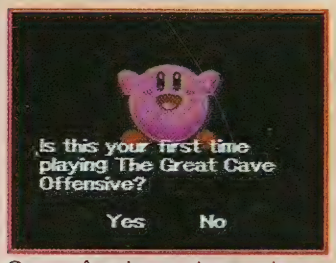
SUPER NES			
KIRBY SUPER STAR			
NINTENDO - 32 MEGA			
AVENTURA - 1 OU 2 JOGADORES			
GRÁFICO	86	JOGABILIDADE	95
MÚSICA	85	DIFICULDADE	72
EF. SONOROS	85	ORIGINALIDADE	91
DIVERSÃO	93	CLAS. FINAL	89

CRÍTICA

Esta última aventura de Kirby no Super NES ficou animalesca de tão divertida, são 8 jogos prá ninguém botar defeito.

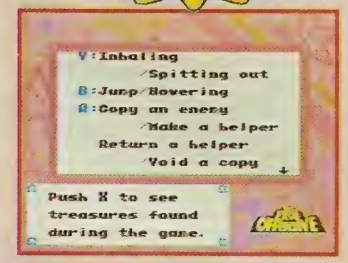
Dicas

Para copiar uma habilidade, aperte Y para engolir um inimigo e então aperte A ou ↓ para copiar sua habilidade, mas alguns inimigos não têm habilidades e não podem ser copiados. São mais de 20 habilidades diferentes para você copiar, cada uma com alguns comandos especiais para ataques diferenciados. Se você quiser conferir os comandos especiais de alguma habilidade, aperte Start quando Kirby estiver com esta habilidade e aperte o botão B. Criar um helper também é bem simples e super útil. Um helper é um personagem controlado pelo computador (ou por um segundo jogador) que ajuda Kirby a detonar os inimigos. Para criar um, você deve estar com uma habilidade especial, então aperte A e você acabou de criar um helper. Para cancelar um helper, aperte A novamente e ele vai se transformar em um ícone, se você inalar este ícone e apertar ↓ ou A Kirby vai re-copiar a habilidade, então você poderá fazer o helper novamente. Para o segundo jogador controlar o helper, aperte qualquer botão no controle 2 quando Kirby estiver com um helper.



Se você quiser saber mais sobre os comandos e ter algumas dicas, escolha "Yes" nesta tela.

O próprio game dá instruções e manhas para cada jogo.



Se você tiver alguma dúvida, aperte Start para conferir os comandos.

Comandos

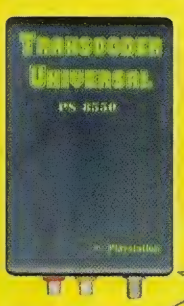
→→ ou ←←	Correr
↓	Copiar Habilidade
Y	Usar Habilidade / Engolir inimigo / Cuspir inimigo
Y, voando	Soltar sopro de ar
B	Pulo
B, durante o pulo	Voar
↓ + B	Carrinho
A	Copiar Habilidade / Criar Helper / Cancelar Helper
L ou R	Defesa
Start + Select + L + R	Reset

DIRECTV

POSTO DE VENDA
ROCHA HOME VIDEO
FONE: (011) 834-0490
AV. ELISIO C. DE SIQUEIRA, 951
JD. STO. ELIAS - PIRITUBA - SP
Você assina e a revolução começa.

Para anunciar ligue para (011) 3641-0444

TECNOFAX



TRANSCODER UNIVERSAL PARA PLAYSTATION

LANÇAMENTO

MODULADOR DE RF PARA PLAYSTATION

TRANSCODER E MODULADOR DE RF PARA O NINTENDO 64

VENDAS NO ATACADO E VAREJO
ATENDEMOS VIA SEDEX

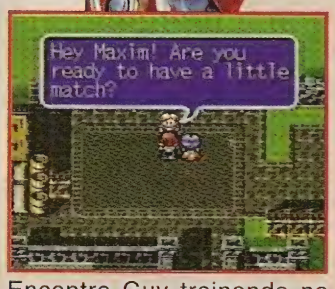
TECNOFAX
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP01207-000 - São Paulo - S.P.
Fone/Fax: (011) 222-1471

Não se desespere mais, agora você vai conferir mais estratégias de primeira para Lufia 2. Na edição passada, nós demos a avaliação do game e também uma porrada de dicas e estratégias, se você seguiu direitinho, deve estar em Tanbel com Maxim e Tia, já com alguns itens bons e bem equipado. Agora você vai conhecer Guy, que vai entrar em seu grupo, etc. e tal. Chega de papo e vamos ao trabalho.

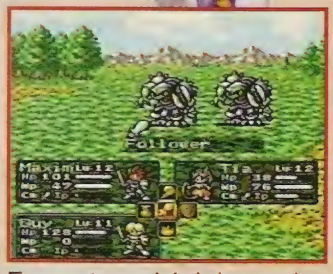
Tanbel

Atualize seus itens, equipamentos e magias. Encontre Guy ao norte da vila. Detone dois inimigos. Saindo da vila, siga para sudeste.

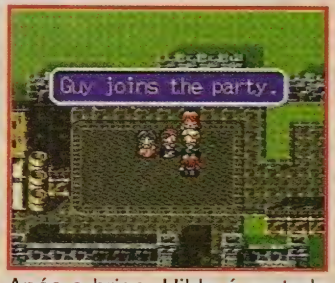
Logo na entrada da vila você terá um encontro com Hilda (aquela que você ajudou no Alunze North Shrine, lembra?) e seu irmão Guy.



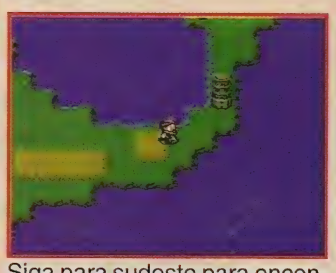
Encontre Guy treinando na parte norte da vila. Ele vai desafiar Maxim para uma briga.



Enquanto os dois brigam, chegam uns caras folgados querendo briga. Você terá que detonar dois Followers, coisa fácil, apenas concentre seus ataques em um de cada vez.



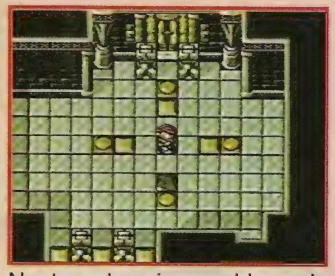
Após a briga, Hilda é raptada e Guy une-se ao seu grupo para resgatá-la.



Siga para sudeste para encontrar a torre onde está Hilda.

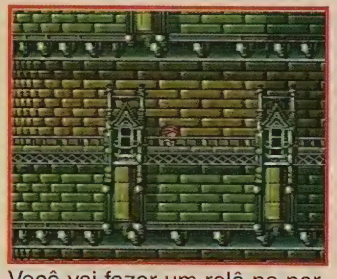
Tanbel Southeast Tower

Detone vários inimigos para conseguir experiência. Pegue a Sky Key. Encontre e detone Camu para libertar Hilda.

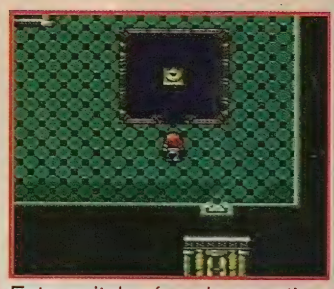


Nesta sala, pise no bloco do meio para que os switches apareçam.

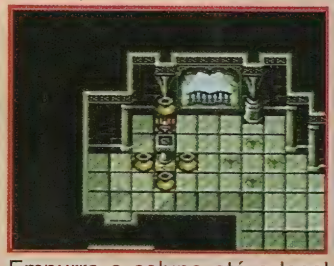
Coloque um bloco sobre cada switch, menos no de cima, então pegue um vaso na parte de baixo da tela e coloque no switch de cima.



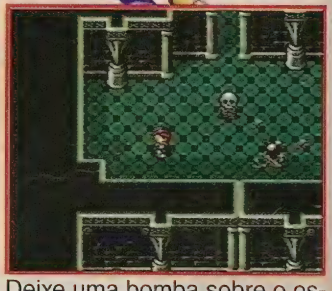
Você vai fazer um rolê na parte de fora da torre também.



Este switch só pode ser ativado se você entrar no tapete por baixo. Depois suba a escada e ative a plataforma do lado de fora da torre.



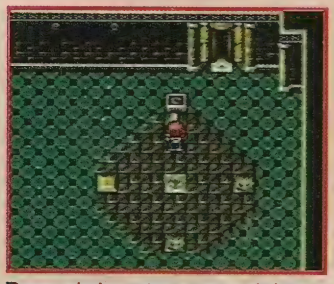
Empurre a coluna até o local da foto e depois coloque os vasos em volta dela para abrir a porta.



Deixe uma bomba sobre o esqueleto no chão para descobrir um switch que abre a parede.

Aqui você deve fazer um som diferente em cada coluna, começando de baixo, dê uma espadada, depois jogue uma flecha e para ativar a última coluna, jogue uma bomba.

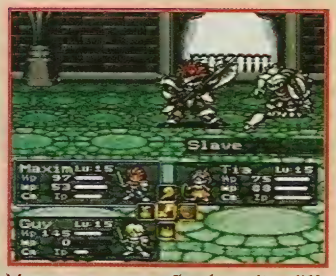
Agora você já tem a Sky Key.



Para abrir esta porta, deixe o bloco amarelo e a coluna na posição da foto. Então, entrando pela porta, ative o switch para consertar uma escada do lado de fora da torre.

Suba a escada grande que você ativou e use a Sky Key nesta porta.

Você encontrará Camu, o cara que raptou Hilda, e terá que enfrentá-lo.

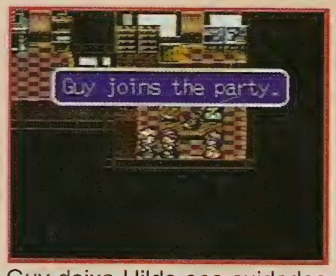


Vencer o cara não é muito difícil, apenas não deixe que ele tenha dois ajudantes ao mesmo tempo, sempre que ele chamar um capanga, concentre seus ataques nele, aproveite para usar magia de cura sempre que necessário e reserve seus ataques mais fortes para Camu.

A torre começa a desabar, mas Iris aparece e transporta todos para Tanbel.

Tanbel

Guy entra no seu grupo. Saia da vila e siga para a torre.



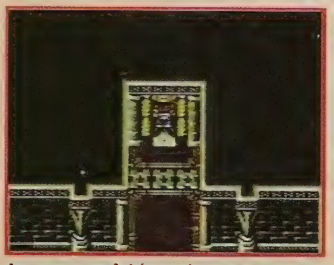
Guy deixa Hilda aos cuidados de sua namorada e parte junto com Maxim e Tia.

Saindo da vila, volte para a Tanbel Southeast Tower.

Tanbel Southeast Tower

Pegue os baús no topo da torre. Passe pelo local que agora está aberto.

Volte para o topo da torre para pegar itens de primeira qualidade.



Agora você já pode passar por este local, no primeiro andar, que antes estava bloqueado.

Saindo da torre, siga para o norte.

Clamento

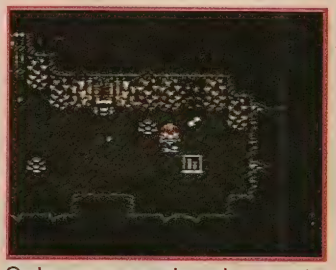
Fale com o cara mais rico da vila. Saia e siga para o norte.

O homem mais rico de Clamento está procurando por um rubi e pretende pagar bem por ele.

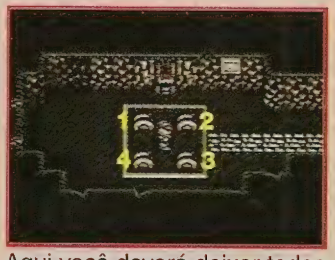
Saindo de Clamento, siga para o norte pela direita para achar a Ruby Cave.

Ruby Cave

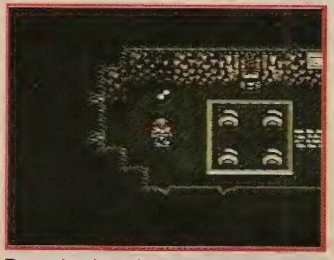
Ache a Ruby Key. Encontre e detone a aranha gigante. Pegue o rubi com o cara e saia. Volte para Clamento.



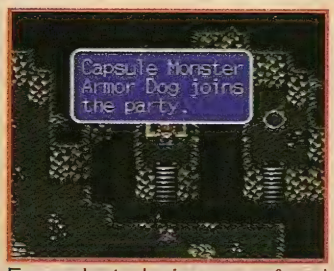
Coloque uma bomba nesta parede para descobrir uma passagem secreta.



Aqui você deverá deixar todas as alavancas viradas para o lado esquerdo, ative cada uma nesta exata seqüência.

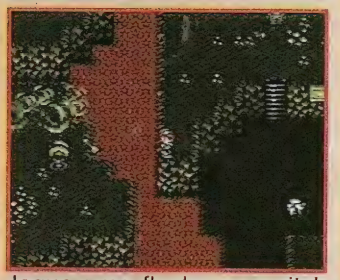


Depois de ativar as alavancas, coloque uma bomba na parede para mais uma passagem secreta.



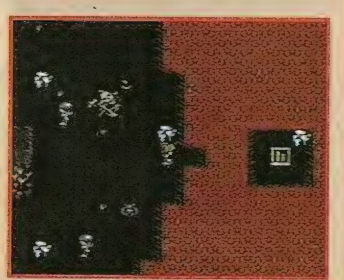
Fazendo tudo isso, você vai encontrar Blaze, um ótimo Capsule Monster. Não se esqueça de substituir Jelze por Blaze.

Use as pedras de gelo para congelar a lava, atravessar aqui e conseguir uma Flame Fruit, que serve como alimento para o Capsule Monster Blaze.

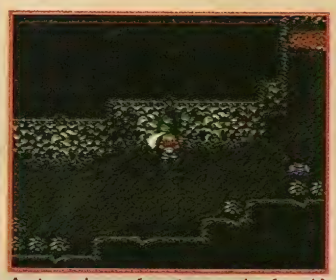


Jogue uma flecha no switch que está do outro lado para abrir caminho.

Dê uma espadada na folhagem para achar a Ruby Key.



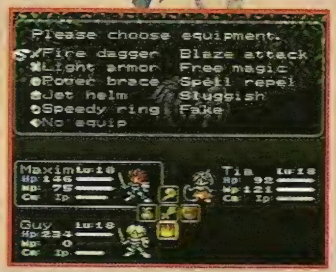
Congele a lava neste ponto para chegar na escada.



Antes de enfrentar o chefe, dê uma espadada nesta folhagem para achar uma passagem secreta que leva a um Save Point e ainda dá para recarregar completamente o HP e MP de seu grupo.

Use a Ruby Key nesta porta.

Esta aranha gigante está querendo almoçar o seu grupo, para conseguir o rubi você terá que detoná-la.



Para acabar com a aranha, use magias de cura constantemente, quando sua barra de IP estiver boa, use os IPs mais fortes que tiver, repita isso até vencer.

Este cara agradece o salvamento e dá o rubi para você.

Clamento

Fale com o cara rico e dê o rubi a ele para ganhar a permissão para passar pelo Shrine.

Voltando para Clamento, dê o rubi ao ricão para ganhar o passe do Shrine.

Small Shrine to Parcelyte

Agora que você já tem a permissão para passar, basta entrar e atravessar.

O cara rico avisou o guardião que você pode passar tranqüilo.

Parcelyte

Fale com o pessoal da cidade para ficar bem informado. Atualize os itens e tudo o mais e não se esqueça de salvar o seu progresso.

Na entrada da cidade você terá o seu primeiro encontro com Selan.

Parcelyte Castle

Fale com o Rei. Selan vai entrar para o seu grupo. Depois disso é só descansar e esperar a próxima edição.

O Rei ordena que Selan entre no seu grupo para uma missão. Quer saber qual é a missão? Confira na próxima Gamers.

PRA VOCÊ QUE É FERA!

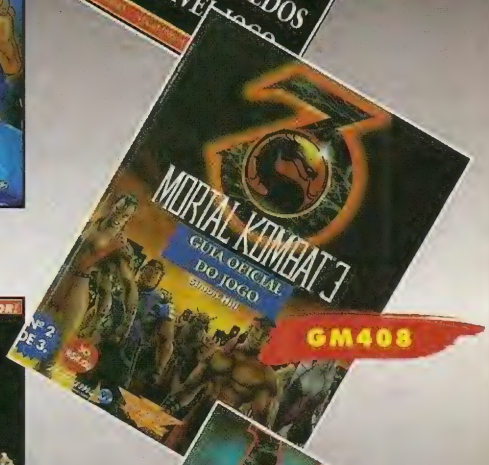
PEÇA JÁ!
SÓ R$3,50
CADA

GM401

GM402

GM403

GM407

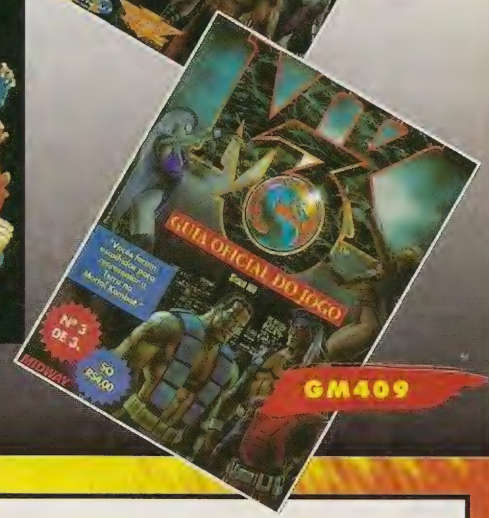


GM408

GM404

GM405

GM406



GM409

ASSINALE ABAIXO AS REFERÊNCIAS E QUANTIDADE QUE DESEJA RECEBER.

Revista cód. GM401( )	Qtde.( )
Revista cód. GM402( )	Qtde.( )
Revista cód. GM403( )	Qtde.( )
Revista cód. GM404( )	Qtde.( )
Revista cód. GM405( )	Qtde.( )
Revista cód. GM406( )	Qtde.( )
Revista cód. GM407( )	Qtde.( )
Revista cód. GM408( )	Qtde.( )
Revista cód. GM409( )	Qtde.( )

NOME _____

ENDEREÇO _____

_____ CEP _____

CIDADE _____ EST. _____

Mande cheque nominal ou vale postal de seu pedido para: Editora Escala Ltda. Cx. Postal 20.010 Cep: 02597-970 - São Paulo - SP. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta tirar xerox ou copiar este cupom.

O.S.Company

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

SANGUE NOVO NO MEGA

Os Megamaníacos estão sem muitos lançamentos desde o ínicio deste ano, mas para acabar com este tédio, a Williams acaba de lançar Ultimate Mortal Kombat 3 para o console.

Como esta versão possui 32 mega e a anterior (MK3) também tinha esta memória, logicamente que algumas coisas foram simplificadas para aumentar o número de personagens.

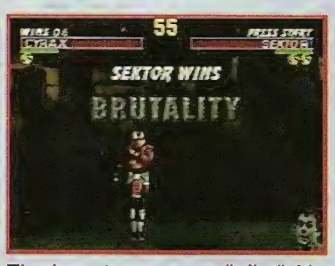
Só para começar, os gráficos estão com uma resolução menor, mas os lutadores ficaram maiores. As músicas também foram simplificadas e repetem muito mais, muitos efeitos sonoros e vozes foram cortados. Além disso, Sheeva caiu fora, pendurou as chuteiras nesta versão. Apesar de toda essa perda, a jogabilidade continua muito boa.

Agora vamos aos ganhos: todos os personagens normais, com exceção de Sheeva, estão presentes. Além disso, ao contrário das versões Arcade e Saturn, Ermac, Classic Sub-Zero e Mileena já estão disponíveis logo de cara. Mas não é só isso, os personagens que antes eram apenas secretos Noob Saibot e Rain, também são acessíveis sem a necessidade de truques. Isso dá um total de 23 personagens selecionáveis direto, sem contar que ainda tem um espaço para mais um lutador no centro da tela de seleção de personagens. Se você já ficou com água na boca ou com tremedeira nos dedos, então prepare-se, a Midway ainda inventou um novo "ality", o Brutality, onde o lutador soca o adversário até explodí-lo, animalesco.

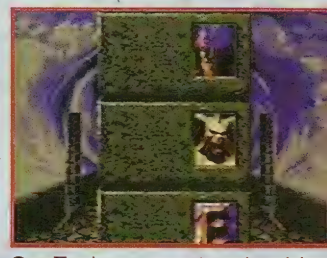
Se você é um Mortalmaníaco e possui um Mega Drive, não perca mais este MK, que é o melhor para o console.

Os 3 personagens secretos já estão disponíveis logo de cara e ainda tem mais 2 exclusivos desta versão.

Como no arcade, você pode escolher 4 caminhos diferentes.



Finalmente um novo "ality". No Brutality, o lutador enche o adversário de porradas até explodí-lo.



Os Endurances, conhecidos como "duplas" em MK1, estão de volta.

Comandos

A	Soco Baixo
B	Corrida
C	Chute Baixo
X	Soco Alto
Y	Defesa
Z	Chute Alto

Legenda de Golpes

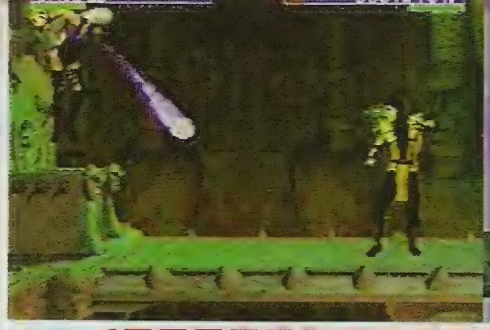
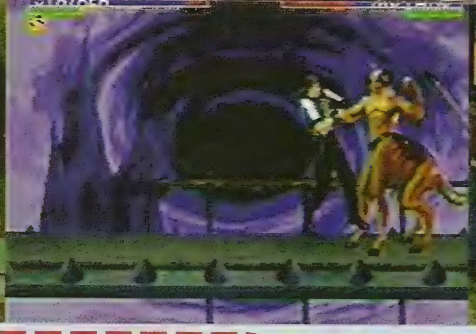
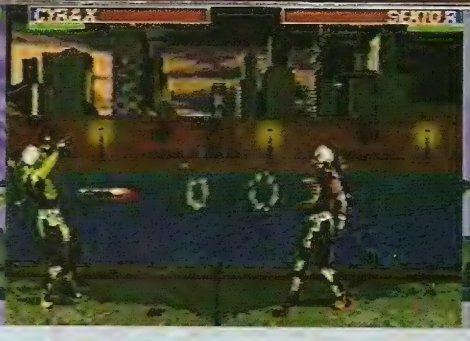
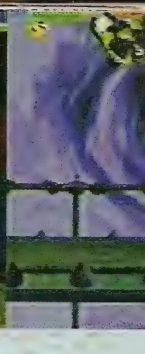
SA	Soco Alto
SB	Soco Baixo
CA	Chute Alto
CB	Chute Baixo
BL	Defesa
RN	Corrida

MEGA DRIVE

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3				
WILLIAMS	–	32 MEGA		
LUTA	–	1 OU 2 JOGADORES		
GRÁFICO	85	JOGABILIDADE	91	
MÚSICA	78	DIFICULDADE	85	
EF. SONOROS	76	ORIGINALIDADE	81	
DIVERSÃO	93	CLAS. FINAL	84	

CRÍTICA

O game foi simplificado em alguns aspectos, mas o número de personagens e a jogabilidade garantem a diversão.

Obs.: ainda não descolamos todos os golpes para Rain e Noob Saibot, mas você já pode conferir alguns enquanto nós batalhamos para descobrir os outros. Os comandos para os Brutalities também não foram descobertos ainda, mas você logo os verá nas páginas da Gamers. Para executar o Animality, você precisa estar no terceiro round, quando você detonar o adversário e aparecer a mensagem "Finish Him/Her", segure RN, aperte →→→ e solte imediatamente o RN (faça o comando de longe), para fazer o Mercy. Se o comando for executado com sucesso, o seu adversário vai voltar para a luta com a energia no "Danger". Detone-o novamente e dê o comando do Animality de seu lutador. Sempre que você quiser fazer um animality, será necessário fazer um Mercy antes. Os Pits só podem ser feitos nos estágios Shao Kahn's Tower, The Pit III, The Subway e Hell. Na hora de dar o Finish Move, é só encostar no adversário e fazer o comando do Pit de seu lutador. Para fazer um Friendship ou um Babality, você não pode apertar BL durante todo o round decisivo, depois é só fazer o comando do Friendship ou Babality. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito, basta inverter os comandos.

JADE

Hi-Boomerang: ←→ + SA
Mid-Boomerang: ←→ + SB
Low-Boomerang: ←→ + CB
Glow Kick: ↓→ + CB
Invencibility: ←→ + CA
Fatality 1: ↑↑↓→ + SA (de perto)
Fatality 2: RN, RN, RN, BL, RN (de perto)
Animality: →↓→→ + CB
Babality: ↓↓→↓ + CA
Friendship: ←↓←← + CA
Combo (4 hit): CA, CA, CB, ← + CA
Combo (4 hit): SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA

NOOB SAIBOT

Shadow Throw: →→ + SA
No Hit Ball: ↓↘→ + SB

JAX

1 Missile: ←→ + SA
2 Missiles: →→←← + SA
Gotcha Grab: →→ + SB (aperte SB repetidamente)
Backbreaker: BL (no ar)
Ground Slam: agarre com SB, SA repetidamente
Ground Pound: segure CB por 3 seg. e solte
Sliding Punch: →→ + CA
Fatality 1: segure BL, ↑↓→↑ (de perto)
Fatality 2: RN, BL, RN, RN, CB (de longe)
Pit: ↓→↓ + SB
Animality: segure SB, →→↓→
Babality: ↓↓↓ + CB
Friendship: CB, RN, RN, CB
Combo (3 hit): CA, CA, ← + CA
Combo (5 Hit): SA, SA, BL, SB, ← + SA
Combo (7 hit): CA, CA, ↓ + SA, SA, BL, SB, ← + SA

NIGHTWOLF

Arrow: ↓← + SB
Hatchet: ↓→ + SA
Shoulder Slam: →→ + CB
Shield: ←←← + CA
Fatality 1: ↑↑←→ + BL (de perto)
Fatality 2: ←←↓ + SA (de média distância)
Pit: RN, RN, BL
Animality: →→↓↓ (de perto)
Babality: →←→← +SB
Friendship: RN, RN, RN, ↓
Combo (3 hit): CA, CA, ← + CA
Combo (5hit): CB, SA, SB, ← + CA
Combo (7 hit): CB, SA, SA, SB, Hatchet, Hatchet, Shoulder Slam
Combo (8 hit): CB, SA, SA, SB, Hatchet, SA, SA, Shoulder Slam

KITANA

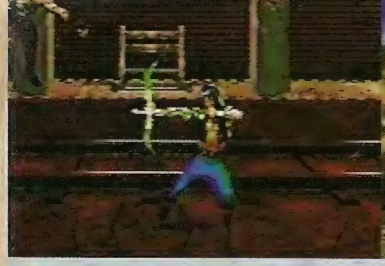
Fan Lift: ←←← + SA
Fan Throw: →→ + SA + SB
Fan Slice: ← + SA
Square Wave: ↓← + SA
Fatality 1: RN, RN, BL, BL, CB (de perto)
Fatality 2: ←↓→→ + CA (de perto)
Pit: →↓↓ + CB
Animality: ↓↓↓↓ + RN
Babality: →→↓→ + CA
Friendship: ↓←→→ + SB
Combo (4 hit): CA, CA, CB, ← + CA
Combo (4 hit): SA, SA, ← + SB, ↓ + SB

SONIA BLADE

Energy Rings: ↓→ + SB
Leg Grab: ↓ + SB + BL
Flying Punch: →← + SA
Bicycle Kick: ←←↓ + SA
Fatality 1: segure BL + RN, ↑↑←↓ (de longe)
Fatality 2: ←→↓↓ + RN (de longe)
Pit: →→ + SA
Animality: segure SB, ←→↓→ (de perto)
Babality: ↓↓→ + CB
Friendship: ←→←↓ + RN
Combo (3hit): CA, CA, ← + CA
Combo (4 hit): SA, SA, SB, ← + SA
Combo (6 hit): CA, CA, SA, SA, SB, ← + SA
Combo (6hit): CA, CA, SA, SA, ↑ + SB, Flying Punch

MILEENA

Sai Shot: segure SA (2 seg)
Teleport Kick: →→ + CB
Rolling Attack: ←←↓ + CA
Fatality 1: ←←←→ + CB
Fatality 2: ↓→↓→ + SB (de perto)
Pit: ↓↓↓ + SB
Animality: →↓↓→ + CA
Babality: ↓↓→→ + SA
Friendship: ↓↓←→ + SA
Combo (6 hit): SA, SA, CA, CA, ↑ + CB, ↑ + CA



CLASSIC SUB ZERO

Ice Freeze: ←↓→ + SB
Ground Freeze: →↓← + CB
Slide: ← + SB + BL + CB
Fatality 1: ↓↓↓→ + SA (de perto)
Pit: →↓→→ + SA
Combo (4 hit): SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA
Combo (4 hit): SA, SA, ← + CB, ← + CA
Combo (5 hit): SA, SA, ← + CB, ← + CA, ↓→ + CB

KABAL

Whirlwind Spin: ←→ + CB
Eye Spark: ←← + SA
Fireball: ←← + SB (pode ser feito no ar)
Ground Saw: ←←← + RN
Fatality 1: ↓↓←→ + BL (de média distância)
Fatality 2: RN, BL, BL, BL, CA (de perto)
Pit: BL, BL, CA
Animality: segure SA, →→↓→ (de perto)
Babality: RN, RN, CB
Friendship: RN, CB, RN, RN, ↑
Combo (6 hit): CB, CB, SA, SA, ↓ + SB, ↓ + SA
Combo (6 hit): CA, CA, SA, SA, CA, ← + CA
Combo (8 hit): voadora, Whirlwind Spin, CB, CB, SA, SA, ↓ + SA, voadora, Fireball (no ar)

SCORPION

Spear: ←← + SB
Teleport: ↓← + SA
Air Throw: BL (no ar)
Fatality 1: ↓↓↑ + CA (de média distância)
Fatality 2: →→↓↑ + RN (de perto)
Pit: →↑↑ + SB
Animality: →↑↑ + CA
Babality: ↓←←→ + SA
Combo (3 hit): SA, SA, ↑ + SB
Combo (4 hit): CA, CA, CB, ← + CB
Combo (5 hit): Spear, SA, SA, CA, ← + CA
Combo (7 hit): voadora, Teleport, Spear, CA, CA, CB, CA, CA

SUB ZERO

Freeze: ↓→ + SB
Ice Shower: ↓→ + SA
Ice Clone: ↓← + SB
Slide: ← + SB + BL + CB
Fatality 1: BL, BL, RN, BL, RN (de perto)
Fatality 2: ←←↓← + RN (de média distância)
Pit: ←↓→→ + CA
Animality: segure BL, →↑↑ (de perto)
Babality: ↓←← + CA
Friendship: CB, RN, RN, ↑
Combo (3 hit): CA, CA, ← + CA
Combo (4 hit): voadora, Freeze, voadora, Ice Clone, SA, CA,
Combo (5 hit): SA, SA, CB, CA, ← + CA
Combo (6 hit): SA, SA, SB, CB, CA, ← + CA

SEKTOR

Teleport: →→ + CB
Missile: ←→ + SB
Homing Missile: →↓← + SA
Fatality 1: SB, RN, RN, BL (de média distância)
Fatality 2: →→→← + BL (de média distância)
Pit: RN,RN,RN, ↓
Animality: segure BL, →→↓↑ (de perto)
Babality: ←↓↓↓, CA
Friendship: RN, RN, RN, RN, ↓
Combo (4 hit): voadora, Teleport, SA, Missile
Combo (5 hit): SA, SA, CA, CA, ← + CA

KANO

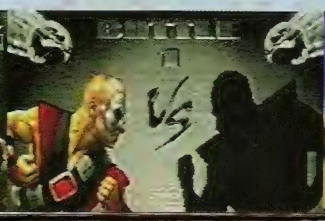
Knife Throw: ↓← + SA
Knife Slash: ↓→ + SA
Cannon Ball: segure CB por 5 segundos e solte
Air Cannon Ball: →↓→ + CA
Grab and Bite: ↓→ + SB
Air Throw: BL (no ar)
Fatality 1: segure SB, →↓↓→ (de perto)
Fatality 2: SB, BL, BL, CA (de média distância)
Pit: segure BL, ↑↑← + CB
Animality: segure SA, BL, BL, BL (de perto)
Babality: →→↓↓ + CB
Friendship: CB, RN, RN, CA
Combo (4 hit): CA, CA, CB, CA
Combo (6hit): SA, SA, ↓ + SB, ↓ +SA, voadora, Knife Slash

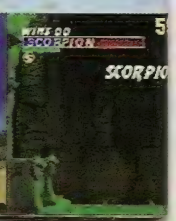
REPTILE

Acid Spit: →→ + SA
Force Ball: ←← + SA + SB
Fast Force Ball: →→ + SA + SB
Elbow Dash: ←→ + CB
Invisible: ↑↑↓ + CA
Slide: ← + SB + BL + CB
Fatality 1: ←←→↓ + BL (de média distância)
Pit: BL, RN, BL, BL
Animality: ↓↓↓↑ + CA
Babality: →→←↓ + CB
Friendship: ↓→→← + CA
Combo (4 hit): SA, SA, CA, ← + CA
Combo (8 hit): SA, SA, ↓ + SB, Fast Force Ball, SA, SA, Acid Spit

LIU KANG

High Fireball: →→ + SA
Low Fireball: →→ + SB
Flying Kick: →→ + CA
Bicycle Kick: segure CB por 4 seg. e solte
Fatality 1: →→↓↓ + CB
Fatality 2: ↑↓↑↑ + RN + BL
Pit: RN, BL, BL, CB
Animality: ↓↓↑ (de média distância)
Babality: ↓↓↓ + CA
Friendship: RN, RN, RN, â + RN
Combo (4 hit): CB, CB, CA, CB
Combo (6hit): SA, SA, ← + SB, voadora, Air Fireball, Flying Kick
Combo (7 hit): SA, SA, BL, CB, CB, CA, CB





CYRAX

Close Bomb: segure CB, ←← + CA
Far Bomb: segure CB, →→ + CA
Teleport: →↓ + BL (pode ser feito no ar)
Net: ←← + CB
Fatality 1: segure BL, ↓↓↑↓ + SA
Fatality 2: segure BL, ↓↓→↑ + RN (de perto)
Pit: RN, BL, RN
Animality: segure BL, ↑↑↓↓
Babality: →→← + SA
Friendship: RN, RN, RN, ↑
Combo (3 hit): CA, CA, ← + CA
Combo (6 hit): SA, SA, CA, SA, CA, ← + CA

SINDEL

Ground Fireball: →→ + SB
Air Fireball: ↓→ + CB (no ar)
Sonic Scream: →→→ + SA
Float: ←←→ + CA
Fatality 1: RN, RN, BL, RN, BL (de média distância)
Fatality 2: RN, RN, BL, BL, RN + BL (de perto)
Pit: ↓↓↓ + SB
Animality: →→↑ + SA
Babality: RN, RN, RN, ↑
Friendship: RN, RN, RN, RN, RN ↑
Combo (5 hit): CA, SA, SA, SB, ← + CA
Combo (7 hit): CA, SA, SA, ↓ + SA, SA, voadora, Air Fireball

RAIN

Thuder: ←← + SA
Control Ball: ↓↘→ + SA

ERMAC

Fireball: ↓← + SB
Teleport Punch: ↓
Telekinetic Slam: ←↓← + CA
Fatality 1: RN, BL, RN, RN, CA (de perto)
Fatality 2: ↓↑↓↓↓ + BL
Pit: RN, RN, RN, RN, CB
Combo (4 hit): CA, CA, CB, ← + CA
Combo (4 hit): CB, SB, Telekinetic Slam, Uppercut
Combo (5 hit): SA, SA, SB, CA, ↓ +CA
Combo (5 hit): SA, SA, ← + SB, ←↓→ + SB, Fireball

SMOKE

Spear: ←← + SB
Teleport: →→ + CB (pode ser feito no ar)
Invisibility: segure BL, ↑↑ + RN
Air Throw: BL (no ar)
Fatality 1: segure BL, ↑↑→↓ (de longe)
Fatality 2: segure RN + BL, ↓↓→↑ (de média distância)
Pit: →→↓ + CB
Animality: ↓→→ + CB (de longe)
Babality: ↓↓←← + CA
Friendship: RN, RN, RN, CA
Combo (3 hit): SA, SA, ← + SB
Combo (9 hit): voadora, Teleport, SA, Spear, SA, SA, CB, CA, ← + SB

KURTYS STRIKER

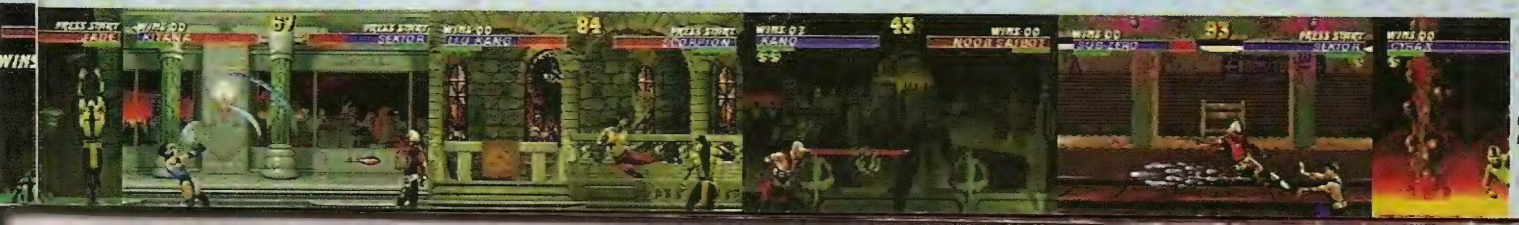
High Grenade: ↓← + SA
Low Grenade: ↓← + SB
Baton Trip: →← + SB
Baton Toss: →→ + CA
Gun: ←→ + SA
Fatality 1: ↓→↓→ + BL (de perto)
Fatality 2: →→→ + CB (de longe)
Pit: segure BL, →↑↑ + CA
Animality: RN, RN, RN, BL (de média distância)
Babality: ↓→→← + SA
Friendship: SB, RN, RN, SB
Combo (3 hit): CA, CA, ← + CA
Combo (6 hit): CB,SA, SA, SB, voadora, Baton Toss

KUNG LAO

Hat Throw: ←→ + SB
Teleport: ↓↑
Flying Kick: ↑↓ + CA (no ar)
Spin: →↓→ + RN, aperte RN repetidamente
Fatality 1: RN, BL, RN, BL, ↓
Fatality 2: →→←↓ + SA (de média distância)
Pit: ↓↓→→ + CB
Animality: RN, RN, RN, RN, BL (de perto)
Babality: ↓→→ + SA
Friendship: RN, SB, RN, CB
Combo (3 hit): CB, CB, ← + CA
Combo (7 hit): SA, SB, SA, SB, CB, CB, ← + CA

SHANG TSUNG

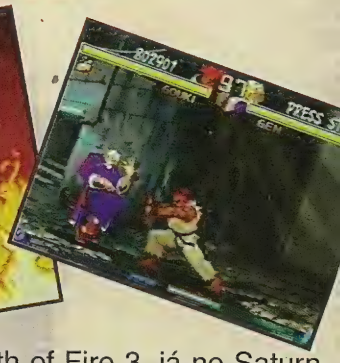
1 Fireball: ←← + SA
2 Fireballs: ←←→ + SA
3 Fireballs: ←←→→ + SA
Fire Eruption: →←←← + CB
Fatality 1: segure SB, ↓→→↓ (de perto)
Fatality 2: segure SB, RN, BL, RN, BL (de perto)
Pit: segure BL, ↑↑← + SB
Animality: segure SA, RN, RN, RN (de média distância)
Babality: RN, RN, RN, CB
Friendship: CB, RN, RN, ↓
Combo (3 hit): CA, CA, ← + CA
Combo (5 hit): CB, SA, SA, SB, ← + CA
Morphs:
Sindel: ←↓← + CB
Jax: →→↓ + SB
Kano: ←→ + BL
Liu Kang: →↓←↑→
Sonya: RN + SB + BL + ↓
Stryker: →→→ + CA
Sub Zero: →↓→ + SA
Cyrax: BL, BL, BL
Sektor: ↓→← + RN
Nightwolf: segure BL, ↑↑↑
Sheeva: segure CB, →↓→
Kung Lao: RN, RN, BL, RN
Kabal: SB, BL, CA
Kitana: →↓→ + RN
Reptile: RN, BL, BL, CA
Scorpion: ↓↓→ + SB
Jade: →→↓↓ + BL

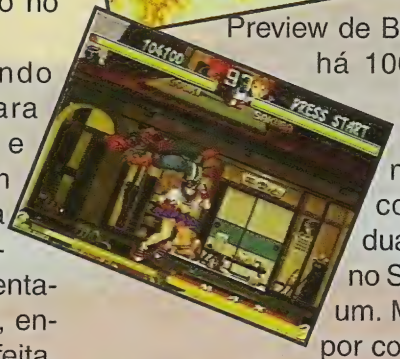


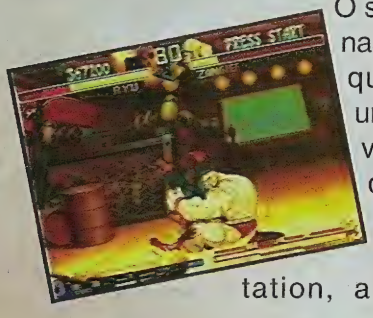
FINALMENTE CHEGA STREET ZERO 2 PARA SATURN

Depois de arrasar nos Arcades e também no Playstation, Street Fighter Zero 2 chega detonando no Saturn.

Comparando as versões para Playstation e Saturn, o console da Sega ficou com uma leve vantagem sobre o seu concorrente. Na parte gráfica, o Playstation saiu ganhando, a resolução das imagens é superior, mas a apresentação é em FMV e com uma resolução duvidável, enquanto que no Saturn a apresentação ficou perfeita. O som é praticamente igual nas duas versões, com pouquíssimas diferenças e uma leve vantagem para a versão Saturn. A jogabilidade também ficou um pouco melhor no console da Sega. No Playstation, a Capcom incluiu um Preview de Breath of Fire 3, já no Saturn, há 100 ilustrações super animalescas. No Saturn ainda tem o Survival Mode, que não tem no Playstation. Além disso, no console da Sony há apenas duas cores para cada lutador, já no Saturn há seis cores para cada um. Mas a principal diferença fica por conta de Evil Ryu, assim como nos Arcades nacionais, no Playstation você não pode selecionar Evil Ryu nem Zangief e Dhalsim antigos, já no Saturn você pode arrasar com estes lutadores animais.







Mas seja lá qual for a versão de Street Zero 2 que você vai jogar, pode ter certeza de que vai se divertir muito, este game é verdadeiramente detonante.

Comandos Originais

A	Soco Rápido (Fraco)
B	Soco Médio
C	Soco Forte
L	SSS
X	Chute Rápido (Fraco)
Y	Chute Médio
Z	Chute Forte
R	CCC
L + R	Provocação (1 por round)

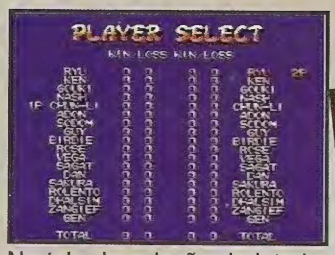
Obs.: o (c) significa que você deve carregar o primeiro comando por 2 segundos. Os Super Combos só podem ser acionados com a barra de Super pelo menos no nível 1. SSS significa apertar 3 botões de soco ao mesmo tempo. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito inverta os comandos.

SATURN			
STREET FIGHTER ZERO 2			
CAPCOM	–	CD	
LUTA	–	1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	91	JOGABILIDADE	96
MÚSICA	88	DIFICULDADE	80
EF. SONOROS	90	ORIGINALIDADE	90
DIVERSÃO	96	CLAS. FINAL	92

CRÍTICA

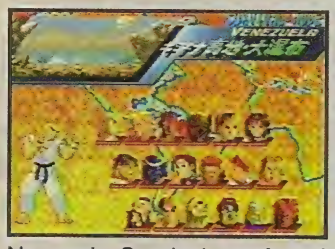
Esta versão para Saturn ficou demais, e tem até uns "extras" que não tem no Playstation.

Se você quiser, dá para configurar algum botão com a função Chohatsu (provocação) ou Oricom (inicia Custom Combo).



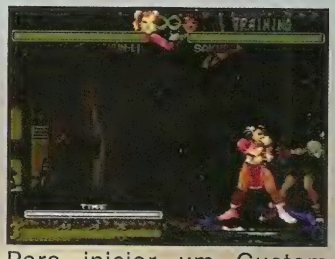
Na tela de seleção de lutadores do modo Versus, basta segurar Start para escolher Evil Ryu ou Chun Li com roupa antiga.

No Saturn você pode selecionar Evil Ryu, ao contrário da versão Playstation.



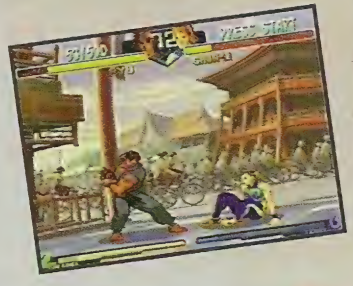
No modo Survival, você terá que vencer os 18 lutadores com apenas uma barra de energia, que se recarrega após cada batalha.

Todos os personagens estão à sua disposição, e a tela de seleção ainda tem um visual diferente para cada modo de jogo.



Para iniciar um Custom Combo, basta apertar um botão de soco e dois de chute ou vice-versa.

Legenda de Golpes	
SR	Soco Rápido
SM	Soco Médio
SF	Soco Forte
CR	Chute Rápido
CM	Chute Médio
CF	Chute Forte



Dicas

Você pode fazer os Super Combos em até 3 níveis de força diferentes, se a sua barra de Super estiver cheia, você pode fazer um Super Combo no Level 3 usando 3 botões ao mesmo tempo, por exemplo, se você quiser fazer o Shinkuu Hadouken de Ryu (↓↘→↓↘→ + soco) com a potência máxima, basta fazer o movimento e apertar os três botões de soco ao mesmo tempo, mas a sua barra de Super deve estar cheia. Você pode iniciar um Custom Combo da forma normal (dois de soco e um de chute e vice-versa) ou configurando algum botão com a função ORICOM, aí basta você apertar este botão para inciar o seu Custom Combo. Alguns golpes necessitam que você aperte os botões L e R ao mesmo tempo (provocação), para facilitar, configure um botão com a função Chohatsu. Para fazer o Zero Counter, defenda o golpe e, no momento em que o golpe acertar a defesa, aperte ←↙↓ + soco para um anti-aéreo ou ←↙↓ + chute para um golpe rasteiro. Para rolar ao ser arremessado, aperte →↘↓ + soco no momento em que seu lutador tocar o chão. Cada lutador possui um Mid-Boss secreto, para enfrentá-lo, vença três lutas seguidas, sem perder nenhum round e finalize todos os rounds com um Super ou Custom Combo. Se você está com saudade daquela roupinha que a Chun Li usava, aí vai um truque legal: na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre a Chun Li e segure Start por 5 segundos, então aperte qualquer botão para selecioná-la, além da roupa, o Kikouken também mudou, agora você deve fazê-lo com (c) ←→ + soco. Para descobrir os dois estágios secretos, lutando contra um amigo, ambos devem colocar o cursor sobre Sagat ou Bison e segurar Start por 5 segundos, depois escolha os personagens normalmente, o cenário será a cachoeira (para Bison) ou da grama (para Sagat). Para enfrentar o Super Akuma você deve escolher o seu lutador com soco para o primeiro controle ou com chute se for jogar no segundo controle, não use continues, chegue ao penúltimo lutador com mais de 1.600.000 pontos e vença no mínimo dez rounds usando Super ou Custom Combos. Para jogar com o animalesco Evil Ryu, deixe o cursor sobre Ryu e segure Start por 1 segundo, depois solte Start e mova o cursor para a direita sobre Adon, para baixo sobre Akuma, para cima sobre Adon novamente e para a esquerda sobre Ryu, agora segure Start e aperte qualquer botão para selecionar o Evil Ryu. Para jogar com Dhalsim de Street Fighter 2, coloque o cursor sobre Dhalsim, segure Start por 1 segundo, solte e aperte ←, ↓, →, ↑, então segure Start novamente e aperte qualquer botão para selecioná-lo. Se você quiser jogar com o antigo Zangief, coloque o cursor sobre Zangief, segure Start por 1 segundo, solte e depois mova o cursor sobre os seguintes personagens nesta exata ordem: Sagat, Sodom, Rose, Birdie, Charlie, Dhalsim, Ryu, Adon, Chun-Li, Guy, Ken e novamente para Zangief, depois segure Start e aperte qualquer botão.

BABE EM ALGUMAS DAS ILUSTRAÇÕES DO GAME

EVIL RYU

Golpes Especiais

Overhead Punch:
→ + SF
Spin Kick:
→ + chute
Hadouken:
↓↘→ + soco
Teleport:
→↓↘ + SSS ou CCC
Reverse Teleport:
←↓↙ + SSS ou CCC
Fake Hadouken:
↓↘→ + LR
Shouryuken:
→↓↘ + soco
Tatsumaki Senpu Kyaku:
↓↙← + chute

Super Combos

Shinkuu Hadouken:
↓↘→↓↘→ + soco
Shinkuu Tatsumaki Sempu Kyaku:
↓↙←↓↙← + chute
Shouryu Reppa:
↓↘→↓↘→ + chute
Raging Demon:
SR, SR, →, CR, SF (só pode ser feito com a barra de Super Combo no Level 3)

SAGAT

Golpes Especiais

Tiger Shot:
↓↘→ + soco
Ground Tiger Shot:
↓↘→ + chute
Tiger Crash:
→↓↘ + chute
Tiger Blow:
→↓↘ + soco

Super Combos

Tiger Cannon:
↓↘→↓↘→ + soco
Tiger Raid:
↓↙←↓↙← + chute
Tiger Genocid:
↓↘→↓↘ + chute

M. BISON

Golpes Especiais

Psycho Shot:
(c) ←→ + soco
Head Press:
(c) ↓↑ + chute (+ soco após o primeiro acerto para mais um golpe)
Double Knee Press:
(c) ←→ + chute
Bison Warp:
→↓↘/←↓↙ + SSS/CCC
Summersault Skull Diver:
(c) ↓↑ + soco (+ soco para atacar)

Super Combos

Knee Press Nightmare:
(c) ←→←→ + chute
Psycho Crusher:
(c) ←→←→ + soco

GUY

Golpes Especiais

Bushin Izuna Otoshi:
↓↘→ + soco (+ soco para agarrar)
Bushin Sempu Kyaku:
↓↙← + chute
Hayate Gake:
↓↘→ + chute (+ chute para golpear)
Houzanto:
↓↙← + soco

Super Combos

Bushin Gouraikyaku:
↓↘→↓↘ + chute
Bushin Hassoken:
↓↘→↓↘ + soco

SODOM

Golpes Especiais

Jigoku Scrape:
→↓↘ + soco
Butsumetsu Buster:
360° + soco (de perto)
Daikyou Burning:
360° + chute
Roll Backward:
→↘↓ + soco (ao tocar o chão quando arremessado)
Tengu Walking:
←↙↓ + chute (ao tocar o chão quando arremessado)
Shiraha Catch:
↓↙← + chute

Super Combos

Tentchuu Satsu:
↓↘→↓↘→ + soco
Meido no Miyage:
720° + soco (de perto)

SAKURA

Golpes Especiais

Hadouken:
↓↘→ + soco
Shououken:
→↓↘ + soco
Shunpuukyaku:
↓↙← + chute

Super Combos

Shinkuu Hadouken:
↓↘→↓↘→ + soco
Midare Zakura:
↓↘→↓↘ + chute
Haru Itchiban:
↓↙←↓↙← + chute

KEN

Golpes Especiais

Hadouken:
↓↘→ + soco
Shouryuken:
→↓↘ + soco
Tatsumaki Sempu Kyaku:
↓↙← + chute
Aerial Tatsumaki Sempu Kyaku:
↓↙← + chute (no ar)
Fake Roll:
↓↘→ + LR
Roll Forward:
↓↙← + soco

Super Combos

Shouryu Reppa:
↓↘→↓↘ + soco
Shinryuken:
↓↘→↓↘ + chute (+ chute repetido para mais acertos)

DHALSIM

Golpes Especiais

Yoga Fire:
↓↘→ + soco

Yoga Flame:
→↘↓↙← + soco

Yoga Teleport:
→↓↘/←↓↙ + SSS/CCC (pode ser feito no ar)

Yoga Blast:
→↘↓↙← + chute

Super Combos

Yoga Strike:
↓↘→↓↘ + chute

Yoga Inferno:
↓↘→↓↘→ + soco

ROLENTO

Golpes Especiais

Patriot Circle:
↓↘→ + soco

Stinger:
→↓↘ + chute (+ chute para jogar a faca)

Delta Attack:
SSS (+ soco para atacar)

Delta Air Raid:
↓↙← + soco (+ soco para atacar)

Delta Escape:
↓↙← + chute (+ botão para saltar da parede)

Super Combos

Mini Sweeper:
↓↙←↓↙← + soco

Take no Prisioner:
↓↘→↓↘→ + chute

ROSE

Golpes Especiais

Soul Reflect:
↓↙← + soco (com fraco absorve a magia e enche a barra de Super Combo, com o médio rebate para frente e o forte para cima)

Soul Throw:
→↓↘ + soco

Soul Spark:
←↙↓↘→ + soco

Soul Spiral:
↓↘→ + chute

Super Combos

Aura Soul Spark:
↓↙←↓↙← + soco

Aura Soul Throw:
↓↘→↓↘ + soco

Soul Illusion:
↓↘→↓↘ + chute

CHUN LI

Golpes Especiais

Kikouken:
←↙↓↘→ + soco

Tenshou Kyaku:
(c) ↓↑ + chute

Hyakuretsu Kick:
chute repetidamente

Axe Kick:
→↘↓↙← + chute

Super Combos

Senretsukyaku:
(c) ←→←→ + chute

Hazan Tenshoukyaku:
(c) ↙↘↙↗ + chute

Kikoushou:
↓↘→↓↘→ + soco

DAN HIBIKI

Golpes Especiais

Gadouken:
↓↘→ + soco

Kouryuken:
→↓↘ + soco

Dankuhkyaku:
↓↙← + chute

Roll Taunt:
↓↘→ + Start

Super Combos

Shinkuh Gadouken:
↓↘→↓↘→ + soco

Hisshou Buraiken:
↓↘→↓↘ + chute

Kouryuh Rekka:
↓↙←↓↙← + chute

Super Taunt:
↓↘→↓↘→ + LR

RYU

Golpes Especiais

Hadouken:
↓↘→ + soco

Shouryuken:
→↓↘ + soco

Tatsumaki Sempu Kyaku:
↓↙← + chute

Aerial Tatsumaki Sempu Kyaku:
↓↙← + chute (no ar)

Fake Hadouken:
↓↘→ + LR

Super Combos

Shinkuu Hadouken:
↓↘→↓↘→ + soco

Shinkuu Tatsumaki Sempu Kyaku:
↓↙←↓↙← + chute

ADON

Golpes Especiais

Jaguar Kick:
↓↘→ + chute

Rising Jaguar:
→↓↘ + chute

Jaguar Tooth:
→↘↓↙← + chute

Super Combos

Jaguar Revolver:
↓↘→↓↘→ + chute

Jaguar Breed Assault:
↓↘→↓↘ + soco (+ soco ou chute repetido)

GEN

Obs.: Gen possui dois estilos de luta, cada um com golpes especiais diferentes. Com SSS você aciona o estilo Grou (golpes marcados com *) e com CCC, o estilo Louva-Deus (**).

Golpes Especiais

***Geki Ron:**
→↓↘ + chute

***Hyakurenkou:**
soco repetido

****Jasen:**
(c) ←→ + soco

****Ouga:**
(c) ↓↑ + chute

Super Combos

***Zan'ei:**
↓↘→↓↘→ + soco

***Shitenshuu:**
↓↙←↓↙← + soco

****Jakouba:**
↓↘→↓↘ + chute

****Kouga:**
↓↙←↓↙← + chute (no ar)

CHARLIE

Golpes Especiais

Sonic Boon:
(c) ←→ + soco

Summersault Shell:
(c) ↓↑ + chute

Super Combos

Sonic Break:
(c) ←→←→ + soco repetido

Cross Fire Blitz:
(c) ←→←→ + chute repetido

Summersault Justice:
(c) ↙↘↙↗ + chute

ZANGIEF

Golpes Especiais

Screw Pile Driver:
360° + soco (de perto)

Flying Power Bomb:
360° + chute

Vanishing Flat:
→↓↘ + soco

Double Lariat:
SSS ou CCC

Super Combos

Final Atomic Buster:
720° + soco (de perto)

Aerial Russian Slam:
↓↘→↓↘ + chute

BIRDIE

Golpes Especiais

Bull Head:
(c) ←→ + soco

Bull Horn:
(c) CCC ou SSS

Murderer Chain:
360° + soco (de perto)

Bandit Chain:
360° + chute

Super Combos

Bull Revenger:
↓↘→↓↘ + soco ou chute

The Birdie:
(c) ←→←→ + soco

AKUMA

Golpes Especiais

Hadouken:
↓↘→ + soco (pode ser feito no ar)

Hell Hadouken:
→↘↓↙← + soco

Goushouryuken:
→↓↘ + soco

Tatsumaki Zankuh Kyaku:
↓↙← + chute (pode ser feito no ar)

Ashura Senku:
→↓↘/←↓↙ + SSS/CCC

Hyakkishu:
↓↘→↗ + soco (+ soco ou chute para atacar)

Super Combos

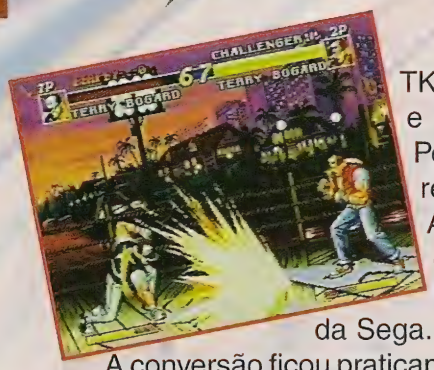
Messatsu Goushouryu:
↓↘→↓↘ + soco

Messatsu Gouhadou:
→↘↓↙←→↘↓↙← + soco

Ten'ma Gouzanku:
↓↘→↓↘→ + soco (no ar)

Raging Demon:
SR, SR, →, CR, SF (só pode ser feito com a barra de Super Combo no Level 3)

FATAL FURY ARREBENTANDO NO SATURN



Curtindo TKOF95, Fatal Fury 3 e World Heroes Perfect? Então prepare-se para o melhor. A SNK acaba de lançar Real Bout Fatal Fury para o 32 bits da Sega.

A conversão ficou praticamente perfeita. Cada detalhe da parte gráfica está em seu devido lugar. Ao contrário de Fatal Fury 3, a movimentação dos lutadores em Real Bout para Saturn não é lenta, ficou com a mesma velocidade do arcade. A jogabilidade continua perfeita. A parte sonora tem seus altos e baixos, as músicas são as mesmas do Neo Geo CD, mas ficaram muito curtas e, geralmente, acabam e recomeçam antes do final da luta. A maior perda foi nos efeitos sonoros, algumas vozes foram cortadas e o som das porradas ficou meio estranho, mas isso não é nada que estrague a diversão.

O CD vem com um cart, assim como TKOF95, mas o cart de Real Bout é de RAM (Random Access Memory) e não de ROM (Read Only Memory) como o de TKOF95. Este cart não acelera o load time, mas é responsável pela animação perfeita dos lutadores com todos os detalhes da parte gráfica.

Todos os 16 lutadores e seus golpes estão presentes, e você pode também colocar os textos em português. Não deixe de jogar mais esta maravilha da SNK para o Saturn, o game vale a pena.

Comandos

Geral

A	Soco
B	Chute
C	Ataque Forte
Z	Mudar de Plano
R (B+C)	Especial Fácil
→→ ou ←←	Correr

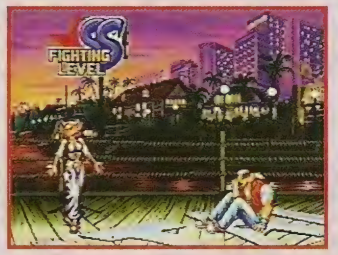
Com seu personagem em outro plano

A, B ou C	Atacar
Z, ↑ ou ↓	Voltar para o plano principal
→→ ou ←←	Correr

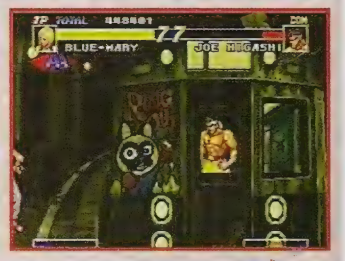
Com o oponente em outro plano

Z	Atacar

Todos os 16 personagens estão disponíveis no Saturn.



Os Fighting Levels são: C, B, A, AA, AAA, S, SS e SSS.



Se você cair para fora da área de luta, perde o round na hora.

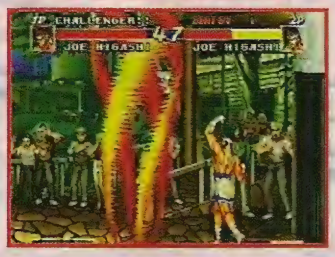
Obs.: os golpes marcados com * são os Specials e só podem ser acionados com a barra de power cheia **ou** a energia piscando. Os golpes marcados com ** são os Power Specials, que são acionados apenas com a barra de power cheia **e** a energia piscando. Os golpes de Duck King marcados com ➥, devem ser acionados após o Duck Dance. O (c) significa que você deve carregar o primeiro comando por dois segundos. Todos os golpes são válidos com o seu lutador à esquerda da tela, se estiver do lado direito, basta inverter os comandos.

SATURN			
REAL BOUT FATAL FURY			
SNK	–	CD	
LUTA	–	1 OU 2 JOGADORES	
GRÁFICO	92	JOGABILIDADE	94
MÚSICA	91	DIFICULDADE	74
EF. SONOROS	81	ORIGINALIDADE	88
DIVERSÃO	93	CLAS. FINAL	90

CRÍTICA

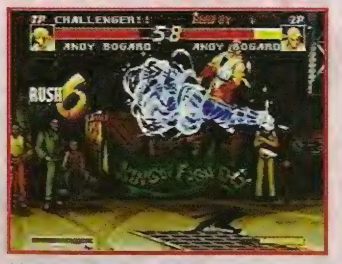
Real Bout para Saturn ficou quase perfeito, graças ao cart de RAM que acompanha o game.

JOE HIGASHI



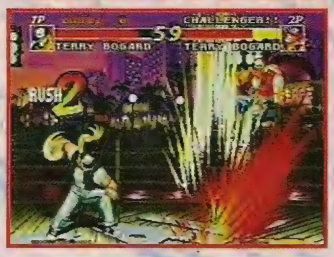
Thrash Kick:
↙→ + B ou C
Golden Heel Blast:
↓↙← + B
Tiger Kick:
→↓↘ + B
Bakuretsuken:
A repetido (↓↘→ + A para mais um golpe)
Hurricane Upper:
←↙↓↘→ + A
Bakuretsu Upper:
←↙↓↘→ + C
Pesser Knee:
↓↘→ + Z
Combination Arts:
↙ + A, C, C
****Screw Upper:***
→←↙↓↘ + BC (ou + R)
*****Slide Screw:***
→←↙↓↘ + C

ANDY BOGARD



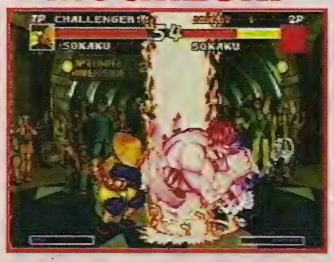
Kunai Dan:
↓ + C (no inimigo caído)
Zan'ei Ken:
↙→ + A ou C
Double Zan'ei Ken:
↙→ + C, ↙→ + C
Yami Abisegeri:
→↓↘ + B
Shouryudan:
→↓↘ + C
Gen'ei Shiranui:
↓↘→ + Z (no ar)
Kuuhadan:
↙↓↘→ + B
Hishouken:
↓↙← + A
Geki Hishouken:
↓↙← + C
Shippu Tatsumaki Geri:
↓↙← + Z
Combination Arts:
C, C, C, C, → + C
****Tchou Reppadan:***
(c) ↓↘→ + BC (ou + R)
*****Zan'ei Reppa:***
↙↓↘→ + C

TERRY BOGARD



Burn Knuckle:
↓↙← + A ou C
Power Dunk:
→↓↘ + B
Crack Shoot:
↓↙← + B
Rising Tuckle:
(c) ↓↑ + A
Power Wave:
↓↘→ + A
Round Wave:
↓↘→ + C
Bashing Sway:
↓↘→ + Z
Combination Arts:
A, C, C, C, C
****Power Geyzer:***
↓↙←↙→ + BC (ou + R)
*****Triple Geyzer:***
↓↙←↙→ + C

SOKAKU MOCHIZUKI

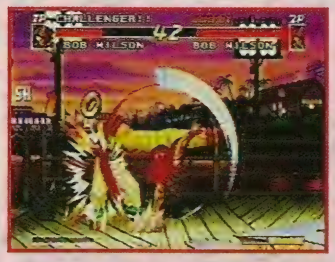


Raigekikon:
↓ + C (no inimigo caído)
Makibishi:
↓↘→ + A
Nozarugari:
↓↙← + A
Hyouidan:
→←→ + C
Kaminari Otoshi:
→↓↘ + B
Kimonjin:
360° + C (de perto)
Jakombu:
A repetido (+ botão Z ou + ↙ ou ↘ ou → ou ↗ + C)
Jashinkon:
←↙↓↘→ + B
Hametsu no Honoo:
↓←↙ + B
Gen'mujin:
→↓↘ + A
Combination Arts:
C, C, C, C, ↓↓ + C
****Ikazuti:***
→↘↓↘→ + BC (ou + R)
*****Raijin no Ibuki:***
→↘↓↘→ + C

BILLY KANE

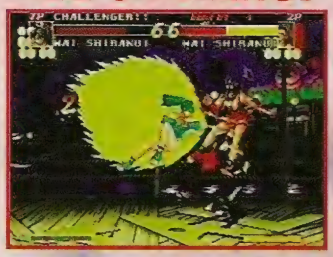
Head Crush:
↓ + C (no inimigo caído)
Tchuudan Uchi:
(c) ←→ + A (+ ←→ + C para mais um golpe)
Suzume Otoshi:
↓↙← + A
Sempuukon:
A repetido
Kyoshuu Hishoukon:
↙↓↘→ + B
Shiryuu Tsuigekikon:
↓↙← + C (contra golpes altos)
Karyuu Tsuigekikon:
↓↙← + B (contra golpes médios)
Combination Arts:
A, B, ↓↘→ + C
****Tchoukaen Sempuukon:***
↓↘→↘↓↙← + BC (ou + R)
*****Kurensatsukon:***
→↘↓ + C

BOB WILSON



Bob Summer:
C (ao levantar)
Linx Fang:
↑ + C (no inimigo caído)
Rolling Turtle:
↓↙← + B ou C
Bison Horn:
(c) ↓↑ + B
Wild Fang:
(c) ←→ + B
Hornet Attack:
↗↗ + C (imediatamente após um arremesso)
Monkey Dance:
→↓↘ + B
Combination Arts:
C, C, C, ↗ ou ↑ + C
****Dangerous Wolf:***
→←↙↓↘→ + BC (ou + R)
*****Mad Spin Wolf:***
↓↙←↓↙← + C (+ C repetido para um Wolf Fang)

MAI SHIRANUI

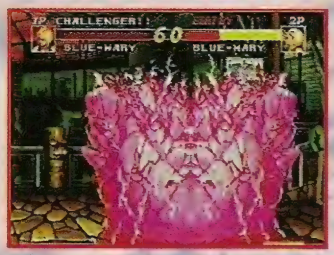


Hanegeri:
C (ao levantar)
Katchousen:
↓↘→ + A
Midare Katchousen:
↓↙← + C
Ryuuembu:
↓↙← + A
Kagerou no Mai:
↓↓ + C
Shinobi Bati:
←↙↓↘→ + C
Mussassabi no Mai:
↓ + AB (no ar)
Gen'ei Shiranui:
↓↘→ + Z (no ar)
Combination Arts:
B, C, C
****Super Shinobi Bati:***
→↙→ + BC (ou + R)
*****Leotard Shinobi Bati:***
→↙→ + C

HON FU

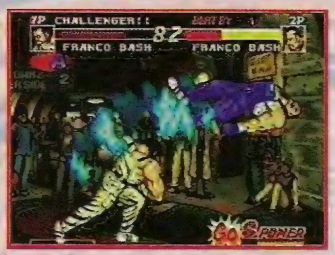
Final Nuntchaku:
↓ + C (no inimigo caído)
Koolong no Yomi:
←↙↓↘→ + C
kokuryu:
←↙↓↘→ + C
Rekkakon:
→↓↘ + A
Denkousekka no Ti:
(c) ↙→ + B (+ B repetido para mais golpes)
Denkousekka no ten:
↓↙← + B
Honoo no Taneba:
A repetido
Gyakushuukyaku:
↓↙← + C
Combination Arts:
↙ + A, C, C
****Bakuhatsu Goro:***
↓↙←↙→ + BC (ou + R)
*****Cadentza Storm:***
↓↙←↙→ + C

BLUE MARY



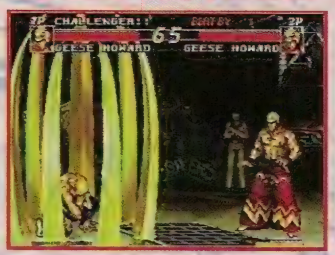
Climbing Arrow:
↓↑ + C (ao levantar)
Spin Heel Attack:
↑ + C ou ↓ + C (no inimigo caído)
Quick Sway:
↓↙← + A (+ ← + A perto do inimigo, para um Back Drop e ← + B para um face Lock)
Mary Spider:
↓↘→ + C
Straight Slicer:
(c) ←→ + B (+ ←→ + B para um Stun Fang)
Mary Club Cratch:
(c) ←→ + C
Vertical Arrow:
→↓↘ + B (+ →↓↘ + B para um Mary Snatcher)
Stun Gun Smasher:
↓↙← + C
Mary Head Buster:
↓↙← + B
Combination Arts:
A, B, → + C
****Mary Typhoon:***
→←↙↓↘→ + BC (ou + R)
*****Mary Diving Smasher:***
→←↙↓↘→ + C

FRANCO BASH



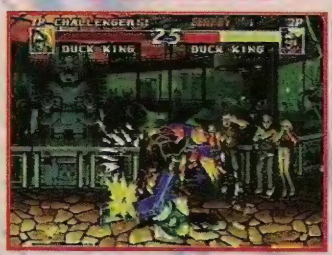
Smash:
C (ao levantar)
Double Kong:
↓↙← + A ou C
Waving Step:
(c) ←→ + B (+ →← + B para um Quick Step)
Waving Blow:
←↙↓↘→ + Z (+ ←↙↓↘→ + Z para mais um golpe)
Power Bicycle:
↓↘→ + B
Meteo Shot:
↓↘→ + A
Meteo Tuckle:
↙→ + C (+ ↙→ + C para mais um golpe)
Combination Arts:
A, C, C, C, ↑ + C
****Final Omega Shot:***
↓↙←↙→ + BC (ou + R)
*****Armageddon Buster:***
→↘↓↙← + C (+ ↓↘→ ou →↓↘ ou ↓↙← + A, B ou C para finalizar)

GEESE HOWARD



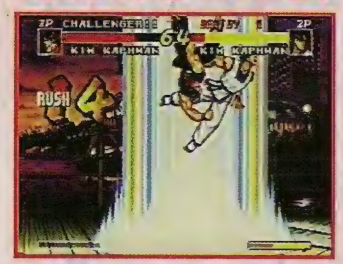
Raimei Gouhanage:
↓ + C (no inimigo caído)
Rium Gakuchi:
de perto, ↙ + C (+ ↗ + C para um Zetsumeijime)
Reppuken:
↓↙← + A
Double Reppuken:
↓↙← + C
Ateminage:
←↙↓↘→ + C (contra golpes médios)
Shippuken:
↓↙→ + A (no ar)
Double Shippuken:
↓↙→ + C (no ar)
Jaeiken:
(c) ←→ + B ou C
Gale Slash:
→↘↓↙← + A ou C (no ar)
Combination Arts:
A, C, C, C, C, → + C
****Raising Storm:***
↙→↘↓↙←↘ + BC (ou + R)
*****Thunder Break:***
→↘↓ + C
***** Secret Combo:***
→↘↓↙←→ + A, A, A, B, C, C, C, B, C, ↓↙← + C

DUCK KING



Shocking Ball:
↓ + C (no inimigo caído)
Head Spin Attack:
↓↘→ + A ou C
Flying Head Spin Attack:
↓↙← + A (no ar)
Dancing Dive:
↓↙← + B
Neo Blazing Storm:
→↓↘ + B
Duck Fake Air:
↓↓ (no ar)
Duck Fake Ground:
↘ + C (durante a corrida)
Combination Arts:
A, A, B, B, C
****Break Spiral:***
←↙↓↘→↗↓ + BC (ou + R)
*****Duck Dance:***
↓↓ + ABC
➥Break Hurricane:
↓↘→↓↘ + BC (ou + R)
➥Dancing Cariver:
↓↙←↓↙ + BC (ou + R)
➥Rolling Punisher:
(c) ←→←→ + BC (ou + R)
➥Diving Punisher:
→↘↓ + BC (ou + R, no ar)

KIM KAPHWAN

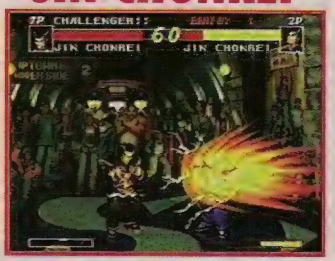


Hishouzan:
(c) ↓↑ + B, (+ ↓ + B no alto para mais um golpe)
Hangetsuzan:
↓↙← + B ou C
Hishoukyaku:
↓ + B (no ar)
Kuusajin:
→↓↘ + A
Combination Arts:
A, B, B, C, C
****Houou Tembukyaku:***
←↙↓↘→ + BC (ou + R, no ar)
*****Hououkyaku:***
↓↙←↙→ + C

RYUJI YAMAZAKI

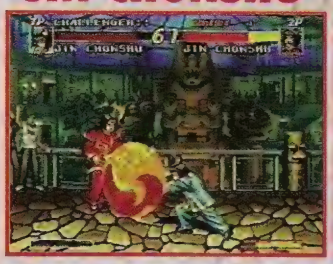
Metsubushi:
C (ao levantar)
Iron Claw:
↓ + C (no inimigo caído)
Hebitsukai Frontal:
↓↙← + C
Hebitsukai Diagonal:
↓↙←, segure C, ↗ e solte C
Sado Maso:
←↙↓↘→ + B
Baigaeshi:
↓↘→ + C (rebater magias)
Sabaki no Nanakubi:
→↙→ + A ou C
Combination Arts:
A, C, C, → + C
****Guillotin:***
→↘↓↙→ + BC (ou + R)
*****Drill:***
360° + C (+ C repetido para mais golpes)

JIN CHONREI



Shinsokuken:
→→ + A
Shinsokuken Long:
→→→ + A
Tenganken:
↓↘→ + A ou C
Tenjinken:
→↓↘ + A ou C
Deijinken:
↓↙←→ + C
Tashinken:
↓↙← + B
Ryutenshin:
↓↘→ + B
Combination Arts:
A, A, C
****Shukumeiken:***
→←↙↓↘ + BC (ou + R)
*****Ryuseiken:***
→←↙↓↘ + C

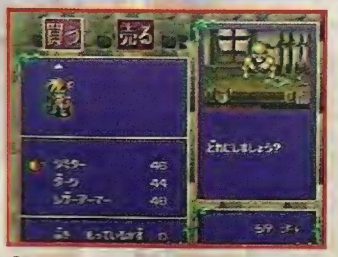
JIN CHONSHU



Shinsoukuken:
→→ + A
Tenganken:
↓↘→ + A ou C
Tenjinken:
→↓↘ + A ou C
Shinganken:
→↘↓↙← + A, B ou C
Shinganken Attack:
→↘↓↙← + B (+ A, B ou C para atacar)
Combination Arts:
A, A, → + C
****Deijinken:***
↓↙←→ + BC (ou + R)
*****Shukumeiken:***
↓↙←→ + C

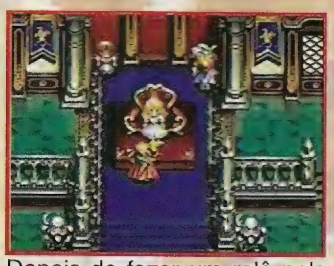
ALBERT ODYSSEY GAYDEN

Na edição passada você conferiu a avaliação e também algumas dicas e manhas de Albert Odyssey Gaiden para Saturn, o RPG animal que conta a história de Paiku e seus amigos, que estão atrás de Bernardo, mais um tirano louco que quer dominar o mundo. Agora você vai conferir mais dicas e estratégias para este game arrasador, você vai conhecer novos aliados e também novos inimigos. Mãos à obra.

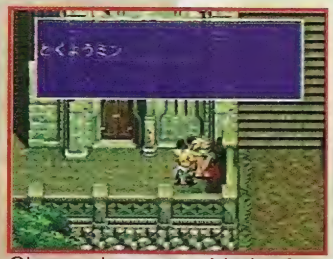


Chegando nesta nova cidade, procure por itens nos potes e atualize os seus equipamentos, durma se precisar.

Após sair da cidade, siga para o sul até encontrar esta ponte, então siga para noroeste e você vai encontrar a próxima cidade.

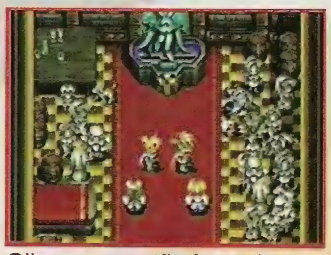


Depois de fazer um rolê pela cidade, entre no castelo e fale com a rainha.



Chegando nesta cidade, faça o de costume: fale com todo mundo, atualize seus itens e equipamentos, salve seu progresso e blá, blá, blá.

No castelo, você será apresentado à Leos, a rainha do pedaço e também uma ótima guerreira.



Olha o que estão fazendo com os habitantes da cidade (hum... só pode ser coisa do Bernardo).

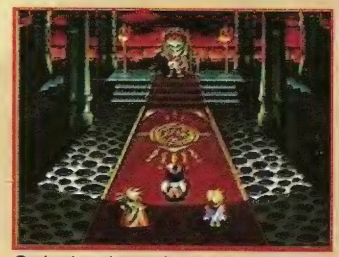
Para piorar as coisas, enquanto você está dormindo aparece este vampiro metido à Conde Drácula.

Leos se une ao seu grupo e juntos eles partem atrás do vampiro.

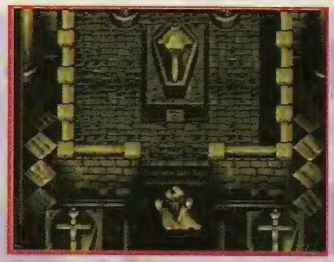
O castelo do cara é um verdadeiro labirinto. Não deixe de procurar por itens.

No caminho você vai encontrar alguns inimigos poderosos, mas não fuja, vença todas as batalhas para ganhar bastante experiência.

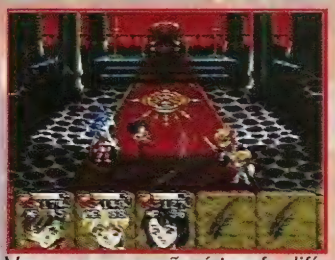
Procure por esta sala com a fonte, pouco antes de encontrar o vampiro, para recuperar todo o HP e MP de seu grupo.



Saindo da sala com a fonte, siga para a esquerda e pegue o primeiro corredor para baixo, então siga em frente até achar o inimigo.

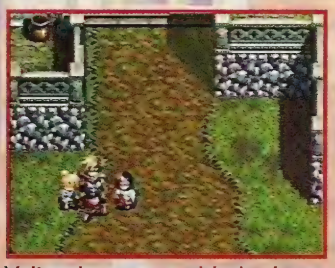


O asqueroso conta como ele foi despertado, Latiesta, a ajudante de Bernardo, roubou o cristal que lacrava o seu caixão.



Vencer o cara não é tarefa difícil, use apenas ataques e a magia de cura de Eka ou Leos quando necessário.

Chegando na ponte, siga para sudoeste e entre na caverna.



Voltando para a cidade, Leos deixa um cara no comando e sai com o seu grupo atrás de Bernardo. Na saída você encontra este guerreiro crocodilo ferido.

Na caverna dos guerreiros crocodilos, fale com o chefe para saber o que está acontecendo.

Saindo da cidade, não precisa entrar neste castelo, ao invés disso, siga para o sul.

Alguns guerreiros estão ficando doentes, mas Leos faz uma poção para curá-los.

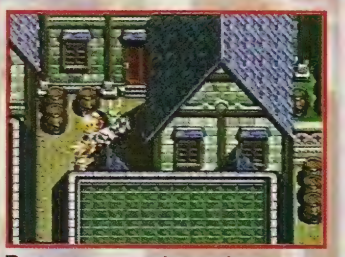
Depois de curar quase todos, dê uma dose do remédio para este guerreiro também.

Não se preocupe, ela quase nem ataca, use a manha de ataque / cura.

Demonstrando a gratidão pela cura de seu irmão, Erdan une-se ao seu grupo.

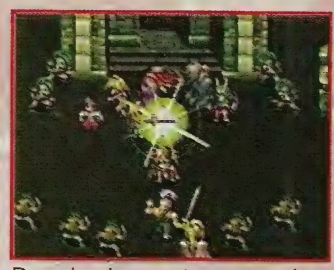
Saindo da caverna, siga para o norte e depois para oeste até achar este reino.

Na saída da caverna, você terá um encontro desagradável com Latiesta.



Procure por esta porta escondida, lá dentro há vários potes com itens.

Você deverá achar e libertar os reféns em cinco locais diferentes do castelo.



Depois de um tempo, a luta pára e sua espada fica ainda mais forte, continue atacando até detonar Baram.

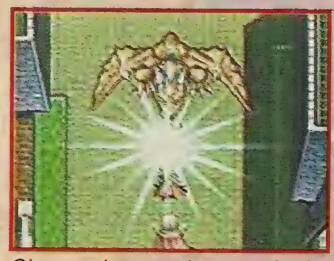
Apenas quando você libertar as pessoas nos cinco locais, as três feiticeiras abrem a porta onde o vilão está escondido.

Com o vilão derrotado, seus capangas fogem e seu pessoal volta para o reino.

No enorme castelo você pode encontrar alguns baús.

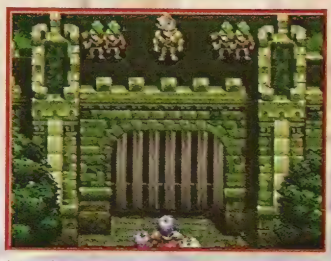
Ao sair do reino, siga para o sul até este lugar, então vá para oeste até encontrar uma fortaleza.

Quando a vitória parecia certa, aparece um mago e detona todos os seus aliados com uma magia radical.



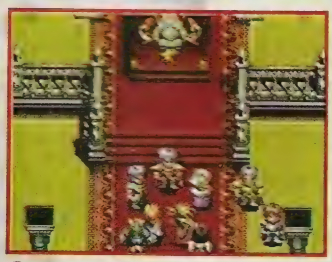
Chegando no reino, você ainda terá alguns problemas com Bernardo, mas Estam, o protetor de Paiku, aparece e quase acaba com a raça do desgraçado. Que mistérios ainda vão aparecer? Confira na próxima Gamers.

Aqui você encontra os guerreiros Ceramis e Gai e o mago Barto, fale com eles e siga para a sala do Rei.

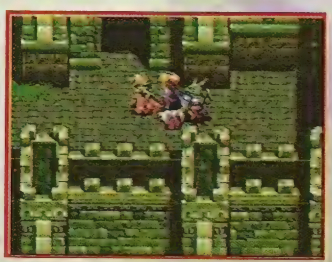


Você deve penetrar na fortaleza do cara e ainda enfrentar vários de seus capangas.

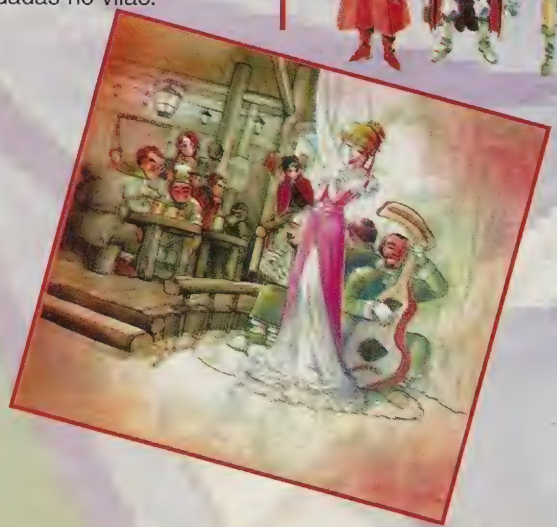
Agora é só Paiku contra Baram, detone várias espadadas no vilão.



Com todos juntos, eles bolam um plano para invadir a fortaleza de Baram e resgatar as pessoas que foram raptadas.



O lugar é um enorme labirinto, cuidado para não se perder.



PROJECT OVERKILL

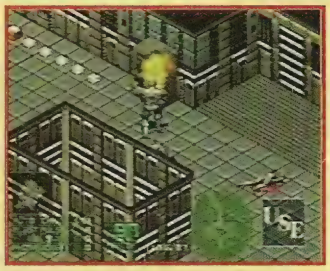
MUITA AÇÃO E SANGUE PRÁ VALER

Adorou Loaded? Se a resposta é sim, então você não pode perder Project Overkill, um game arrasador da Konami.

O jogo é, basicamente, um Loaded com visão em 3/4 (no estilo de Fifa Soccer). Ação não falta, sangue muito menos.

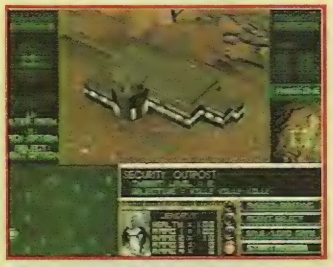
O lance é o seguinte: uma corporação está visando alguns planetas para uns projetos estranhos, para isso, esta corporação tem que eliminar os habitantes destes planetas. Você assume o papel de um dos 4 mercenários, pagos para eliminar a corporação.

Todas as cotações do game estão apenas boas, gráficos na média, som maneiro, jogabilidade legal e nada mais que isso, mas também nem precisa, o divertido mesmo é o sistema de jogo.



Se você é um cara normal, estará correndo o sério risco de virar um maníaco jogando um Project Overkill, agora se você já é um maníaco, jogue este game, cara.

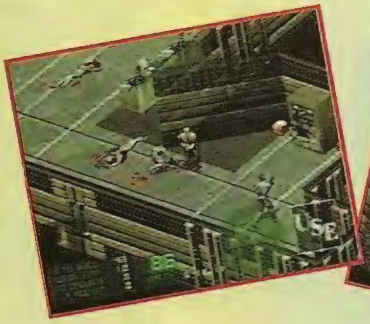
Algumas portas só abrem ativando certos switches.

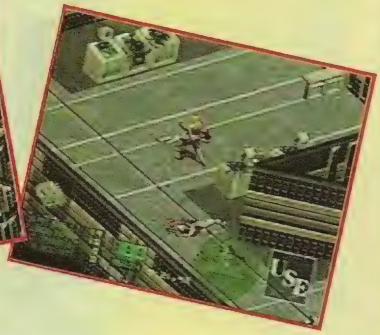


Antes de cada fase você confere a sua missão. A missão? Matar, matar, matar.

Você não está limitado a apenas um plano de ação, há andares diferentes.

Quando você pisa em um inimigo morto e sai andando, suas pegadas mancham o chão de sangue.

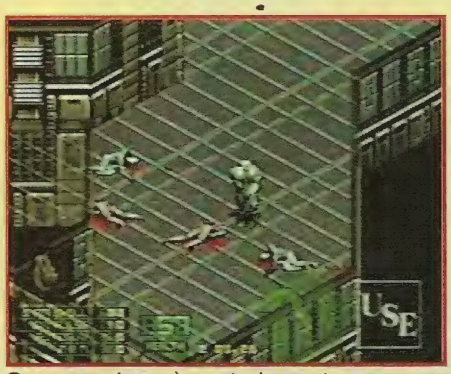




Comandos

X	Atirar para baixo
□	Atirar para a esquerda
△	Atirar para cima
○	Atirar para a direita
L1	Selecionar item
L2	Usar item selecionado
R1	Selecionar arma

Quando você fica atrás de uma parede, ela fica transparente para você poder visualisar os itens e inimigos por trás dela.



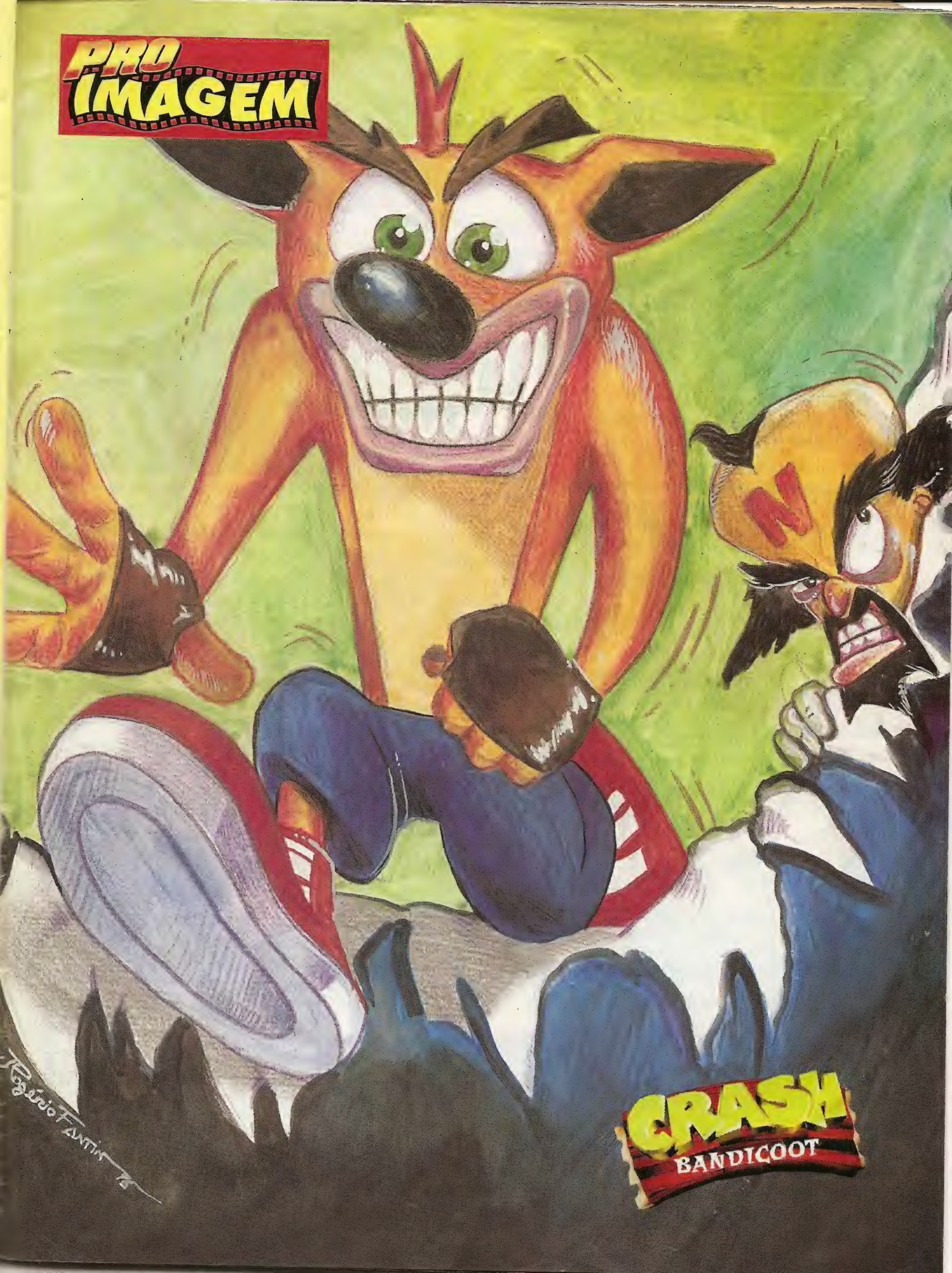
O sangue jorra à vontade neste game.

PLAYSTATION

PROJECT OVERKILL			
KONAMI	-	CD	
AÇÃO/ADVENTURE	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	80	JOGABILIDADE	84
MÚSICA	82	DIFICULDADE	93
EF. SONOROS	89	ORIGINALIDADE	89
DIVERSÃO	88	CLAS. FINAL	85

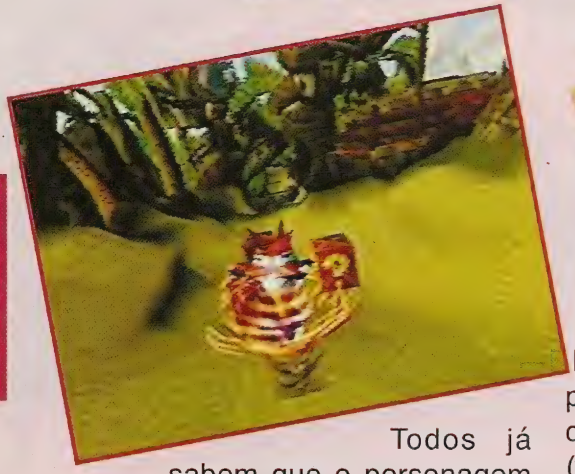
CRÍTICA

Se você quer se divertir e ver muito sangue, você precisa jogar Project Overkill.


PRO IMAGEM
CRASH
BANDICOOT

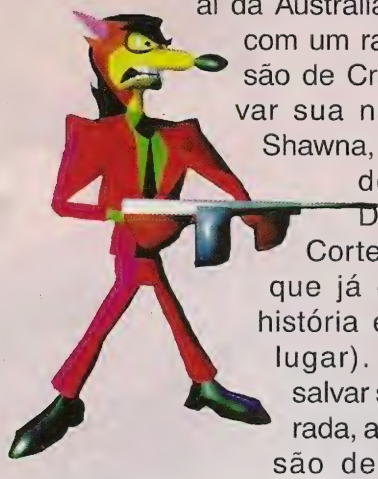
CHEGA O MASCOTE DA SONY

CRASH BANDICOOT



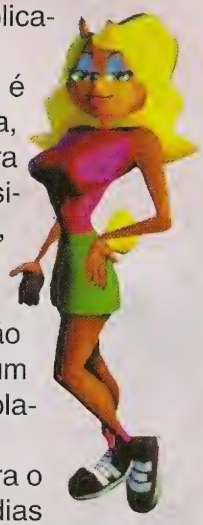
Todos já sabem que o personagem símbolo da Nintendo é o Mario e que o mascote da Sega é o Sonic, mas a Sony com o seu Playstation ainda não possuía um personagem que simbolizasse a marca, até agora. Acaba de chegar Crash Bandicoot, o mascote da Sony, em seu primeiro game arrasador.

Bandicoot é uma espécie de marsupial da Austrália parecido com um rato. A missão de Crash é salvar sua namorada, Shawna, das mãos do terrível Dr. Neo Cortex (parece que já ouvi esta história em algum lugar). Além de salvar sua namorada, a outra missão de Crash é concorrer com Nights da Sega e o grandioso Mario 64 da Nintendo, acelerando as vendas do Playstation.



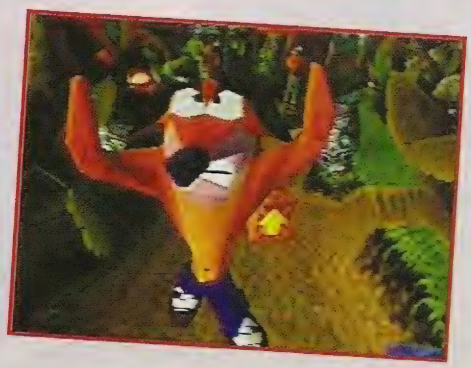
Crash é um game totalmente em 3D, mas, ao contrário de Mario 64, a ação é linear, ou seja, você não pode ir para qualquer lugar. Há fases com Scrool horizontal e vertical (você pode ir para a esquerda ou direita e também para cima ou para baixo), outras fases onde você vai para frente ou para trás e ainda algumas que misturam os dois tipos. São 30 fases no total, divididas em 3 ilhas.

Terminar o game não é uma das tarefas mais difíceis, o problema mesmo é terminá-lo com 100%. Para isso você terá que quebrar todas as caixas em todas as fases e ainda pegar todos os cristais. Para pegar os cristais, você deverá passar uma fase sem perder nenhuma vida, tarefa bem complicada.



Os gráficos são animais, a textura dos objetos é bem limpa, você dificilmente vê os pixels da textura, a animação é rápida e os efeitos de luz e sombra são perfeitos. O som não é dos melhores, as músicas são apenas boas e combinam com cada fase, mas repetem muito, os efeitos sonoros também cumprem seu papel. A jogabilidade é muito boa, os comandos são bem simples, apenas um botão de pulo e outro de giro, mas você pode demorar um pouquinho para pegar as manhas dos pulos em plataformas.

Se você quer um game realmente divertido para o seu Playstation, daqueles que você fica dias e dias jogando até completar o jogo totalmente, não perca Crash Bandicoot de jeito nenhum, este jogo ainda vai dar muito o que falar.



PLAYSTATION				
CRASH BANDICOOT				
SONY/NAUGHTY DOG - CD				
AVENTURA - 1 JOGADOR				
GRÁFICO	95		JOGABILIDADE	90
MÚSICA	83		DIFICULDADE	86
EF. SONOROS	86		ORIGINALIDADE	86
DIVERSÃO	94		CLAS. FINAL	89
CRÍTICA				
Crash é super divertido e tem uma boa jogabilidade, mas as fases poderiam variar mais.				

O game tem um mapa a la Donkey Kong.

Pegue as máscaras para poder resistir mais aos ataques, coletando três delas você fica temporariamente invencível.

Juntando três itens destes, você é transportado para uma fase de bonus.

No final das fases de bonus, você pode pegar uma password ou salvar o seu progresso no Memory Card.

Dicas

Você pode detonar os inimigos com o giro ou simplesmente pulando em cima deles. O esquema para passar uma fase, é você jogar várias vezes até decorar a fase completa, quando você já estiver craque nela, não haverá mais problemas. Algumas vezes, quando você pega um continue, você voltará em fases anteriores, se você já decorou estas fases, isso não vai atrapalhar, pelo contrário, você já saberá onde estão as vidas extras e pode ficar com várias no estoque. Se você juntar 100 maçãs, ganhará uma vida. Juntando 3 itens com carinha de cachorro, você será transportado para uma fase de bonus, onde geralmente você pode ganhar algumas vidas e ainda poderá conferir quanto você já completou do game e também pegar a password ou salvar o seu progresso no Memory Card.

TECNOFAX

SUPER NINTENDO - NINTENDO
MASTER SISTEM - PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM - HI TOP GAME - JAGUAR
MEGA DRIVE - SEGA SATURN
NEO GEO - PLAYSTATION
NINTENDO 64

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

Assistência Técnica Especializada em Video Games, Acessórios e Componentes Nacionais e Importados

Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 2 Anos.

Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo Japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

Destravamos Nintendo Americano - S/NES - S/Famicon - Mega Drive - Genesis - Saturn PLAYSTATION

Temos modulador de RF para Mega Drive Japonês, Transcoder Interno e Externo para Playstation

Transcodificação de Sega CDX, Jaguar, 3DO, Playstation, Sega Saturn em 2 Horas (2 Anos de garantia)

Adaptadores para Cartuchos Super Famicon e Super Nes

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX INCLUSIVE PARA CONSERTOS

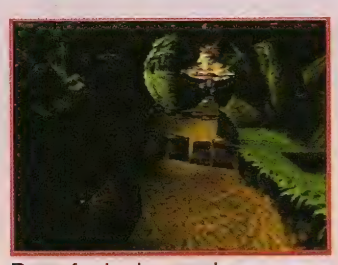
Modulador RF Playstation e Saturn
Transcodificamos TV's

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP01207-OOO - São Paulo - S.P.
Fone/Fax: (011) 222-1471

Cuidado com as plantas que abrem e fecham a "boca".

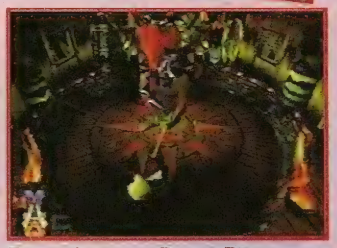
A caixinha com o "C" é o Check Point, se você morrer, voltará do último Check Point.



Para fugir das pedras, use o giro para ir mais rápido e não bata em nenhum obstáculo.

Não fique muito tempo em cima desta planta.

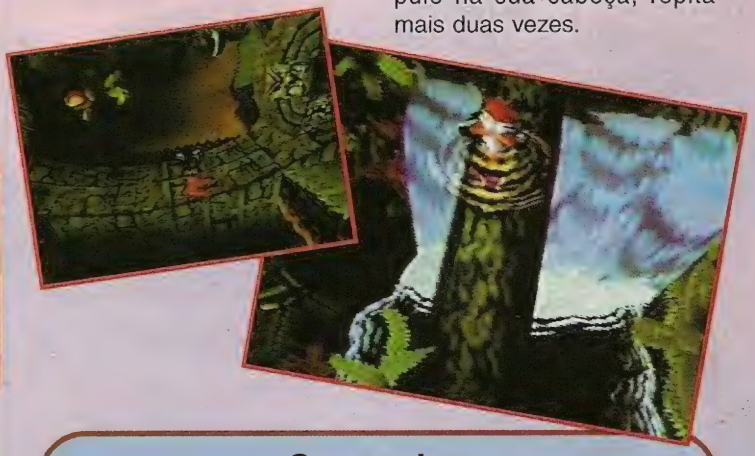
Este é o chefe Papu Papu, o primeiro Boss do game.



Para detonar Papu Papu, espere ele bater no chão e então pule na sua cabeça, repita mais duas vezes.

Ripper Roo, este cara bem louco, será o seu segundo desafio.

Para detonar Ripper Roo, espere as caixas de dinamite descerem, então pule em uma delas e deixe Ripper se aproximar e levar uma explosão.



Comandos

X ..... Pulo

□ ..... Giro

Este pilar marca o final da fase.

Na corrida com o javali, decore a seqüência dos obstáculos.

AYRTON SENNA KART DUEL

CORRA DE KART COM SENNA

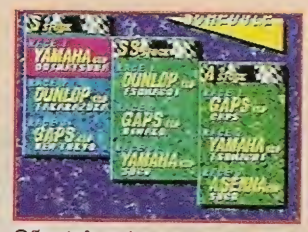
Acaba de chegar no Japão o game em homenagem ao nosso campeão Ayrton Senna.

Ayrton Senna Kart Duel é um game de corrida de Kart (mas isso está na cara!) com gráficos apenas bons, nada mais que isso, mas a velocidade é ótima, principalmente no ângulo de visão da pista. O som é legalzinho, também não impressiona, apenas cumpre seu papel. Já a jogabilidade pode ser avaliada de duas maneiras: 1ª) se você só tem o controle original do Playstation ou outro semelhante, a jogabilidade é fraca, você não consegue ter muito controle sobre o Kart; 2ª) se você possui um Analog Pad, que age conforme a pressão que você aplica, aí sim a jogabilidade fica perfeita.

São 9 pistas no total, divididas em 3 classes diferentes. Você só pode acessar a próxima pista se chegar em primeiro na qual está correndo.

E ainda tem um arquivo com imagens (são poucas) e records de Senna. Se você é fã do campeão, dê uma conferida em Ayrton Senna Kart Duel, senão trate o game como apenas mais um jogo de corrida.

Tem até um arquivo com algumas imagens de Senna.



São três classes com três pistas cada.

Comandos

X ..... Acelerar
□ ..... Freio

PLAYSTATION			
AYRTON SENNA KART DUEL			
GAPS	-	CD	
CORRIDA	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	83	JOGABILIDADE	76
MÚSICA	80	DIFICULDADE	83
EF. SONOROS	81	ORIGINALIDADE	86
DIVERSÃO	88	CLAS. FINAL	82

CRÍTICA

O game é bem legal, mas se você tiver apenas o controle original do Playstation, esqueça.

BAD
GAMES
TUDO PARA TODOS OS VÍDEO GAMES
cartuchos
consoles
acessórios
joystick's
cd's
TUDO COM GARANTIA!!!
SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS
VENHA CONFERIR NOSSOS PREÇOS E PRAZOS!!!
ATACADO & VAREJO
ATENDEMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL
Av. Alberto Byington, 2006 - 1º andar - Vl. Maria - São Paulo - CEP 02127-002
FONE: (011) 955-7373 FAX: (011) 954-3363

TIME COMMANDO

A Activision, softhouse famosa desde a época do antigo Atari, acaba de lançar uma adventure radical para o Playstation, Time Commando.

O esquema é o seguinte: você, no papel do agente Stanley, estava em uma espécie de máquina de realidade virtual, mas um sabotador instalou um virus no computador e você ficou preso na máquina. Agora você deverá passar por 9 mundos diferentes, começando na Pré-História e passando pelo Império Romano, o Japão Feudal, a Era Medieval, a Época das Conquistas, o Velho Oeste, as Guerras Modernas, o Futuro e, finalmente, o Computador Central, onde você deverá detonar o vírus. Pelo caminho você deve coletar chips não infectados e mandar para o Computador para evitar a contaminação total pelo vírus, se isso acontecer você já era.

O game tem bons gráficos, principalmente na apresentação. O som não impressiona, é apenas bom e nada mais que isso. A jogabilidade é um pouco lenta e os comandos são complexos, o que atrapalha, mas só um pouco, a diversão.

Quem está atrás de um bom adventure enquanto não chegá Tomb Raiders e Resident Evil 2, pode ir se divertindo com Time Commando, o game vale a pena.

Comandos

Geral

↑ ..... Andar para frente
↓ ..... Andar para trás
→ ..... Virar seu personagem para a direita
← ..... Virar seu personagem para a esquerda
□ ..... Preparar Ataque
△ ..... Pulo
X ..... Esquivar-se para trás
○ ..... Procurar / Ativar Switch / Abrir Portas / Outras ações
R1, L1 ou Select ..... Trocar de Arma
R2 ..... Esquivar-se para a direita
L2 ..... Esquivar-se para a esquerda

Durante o Combate

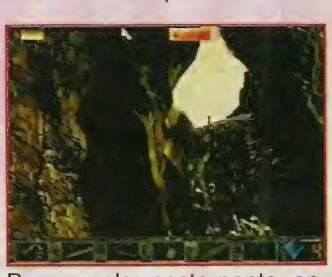
Com □ segurado, ↑ ..... Chute
Com □ segurado, ← ..... Soco de esquerda
Com □ segurado, → ..... Soco de direita
Com □ segurado, ↓ ..... Defesa

Quando achar um terminal, aperte o botão ○ para mandar todos os chips não infectados que você coletou para o computador central.

Atrás deste gorila há uma vida, não deixe de pegá-la.

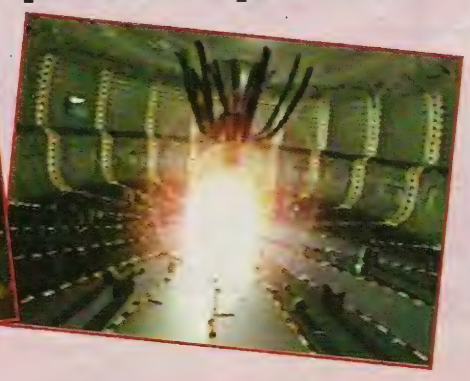
Aperte o botão ○ aqui para achar uma faca.

Depois de detonar este cara, você consegue um tacape para acabar com os inimigos.



Para escalar neste ponto, encoste na parede e aperte o botão ○.

A apresentação é de primeira qualidade



PLAYSTATION			
TIME COMMANDO			
ACTIVISION	-	CD	
ADVENTURE	-	1 JOGADOR	
GRÁFICO	86	JOGABILIDADE	78
MÚSICA	84	DIFICULDADE	92
EF. SONOROS	88	ORIGINALIDADE	93
DIVERSÃO	84	CLAS. FINAL	85

CRÍTICA

Time Commando é um bom Adventure, com gráficos legais, e um nível de dificuldade ótimo para o gênero.

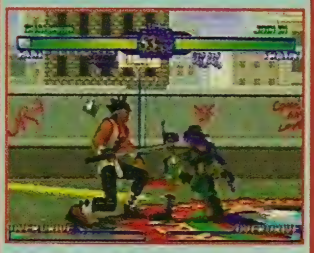
FLASH GAME

SATURN
After Burner II
Tiro
Sega

Gráficos 4
Som 6
Jogabilidade 10
Diversão 9

A Sega radicalizou geral, resolveu lançar uma série chamada Sega Ages (experimente ler ao contrário) com os antigos clássicos do Arcade, mas não vários jogos em um só CD, mas cada game em um CD diferente. O primeiro da série é After Burner II, que lotava os Arcades nos bons tempos. O game ficou igualzinho ao Arcade, ou seja, os gráficos e ficaram fracos para o console, mas as músicas foram remixadas (apesar de continuarem fracas para um console em CD) e a jogabilidade ficou perfeita, ainda mais se você tiver um o Analog Joystick que acompanha o game Nights, pois After Burner é compatível com o acessório.

SATURN
Toshinden URA
Luta
Takara



Gráficos 7
Som 7
Jogabilidade 8
Diversão 7

Depois de lançar Toshinden Remix para o Saturn, a Takara lança Toshinden URA. A softhouse prometia usar recursos para aproveitar a capacidade do Saturn e não só adptar da versão Playstation, mas parece que os recursos do console não foram bem aproveitados. Os lutadores ficaram super legais, com uma resolução alta, mas a animação não ficou grande coisa e os cenários também não impressionam. Em compensação, dois personagens novos entram em cena Ripper (o protagonista do game) e Ron Ron.

SATURN
Casper
Adventure
Interplay

Gráficos 8
Som 9
Jogabilidade 8
Diversão 7

Este demorou! Casper já estava previsto há um tempão, mas só agora a Interplay realmente lançou o game. A qualidade não justifica a demora. Casper tem apenas bons gráficos, os efeitos sonoros são impressionantes e as vozes são as mesmas do filme americano, a jogabilidade até que é boa, mas mesmo assim o game não ficou muito divertido. O load time chega a ser irritante, não por ser demorado, mas em cada sala que você entra tem que esperar o load. O game também saiu para 3DO e Playstation em versões idênticas.

SUPER NES
Mr. Do
Puzzle
Black Pearl

Gráficos 4
Som 4
Jogabilidade 8
Diversão 8

Outro clássico dos Arcades que chega para o Super NES, Mr. Do, que também foi bastante jogado nos velhos tempos. A Black Pearl adaptou o game para o 16 bits da Nintendo deixando-o idêntico ao original, com algumas opções a mais, é claro, mas o esquema de jogo é o mesmo. Os gráficos e o som também ficaram idênticos (agora cabe a você decidir se isso é vantagem ou desvantagem). A jogabilidade está muito boa e se você gostou do Arcade (e for velho o bastante para ter jogado) vai gostar desta versão para Super NES.

PLAYSTATION
Andretti Racing
Corrida
EA Sports

Gráficos 8
Som 8
Jogabilidade 8
Diversão 8

Mais um bom game de corrida para o Playstation. Em Andretti Racing você pode jogar com os carros de Stock Car ou de Fórmula Indy. Além disso, dá para jogar com até quatro jogadores simultâneos com tela dividida sem Câmera Lenta (impressionante!). Os gráficos são bem legais, bem detalhados e a animação é rápida. O som é muito bom, com umas músicas Dance e efeitos sonoros realistas. A jogabilidade também ficou na média.

PLAYSTATION
Myst
Adventure
Psygnosis

Gráficos 8
Som 8
Jogabilidade 7
Diversão 8

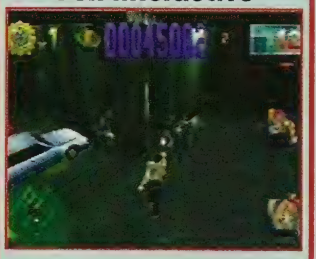
Myst já é um semi-clássico e já saiu para uma porrada de sistemas, menos para o Playstation, até agora. A Psygnosis acaba de fazer a versão para o console da Sony. O som e os gráficos são todos idênticos às outras versões, nada mudou. A jogabilidade está um pouco mais lenta e o load entre uma cena e outra está um pouquinho maior, mas não é nada que prejudique a diversão. Se você já teve a oportunidade de jogar ou ver o game em outras versões e se interessou, não perca a versão para Playstation, que também está demais.

PLAYSTATION
Beyond the Beyond
RPG
Sony

Gráficos 6
Som 7
Jogabilidade 7
Diversão 7

Beyond the Beyond já foi lançado no mercado japonês há algum tempo e só agora foi traduzido para os States. O game não é grande coisa, os gráficos até são fracos levando-se em consideração que é um console de 32 bits, o som também não ficou na qualidade que o CD pode oferecer e a jogabilidade também não agrada tanto. O enredo até que é legalzinho, mas sendo um dos fatores principais em um RPG, deveria ser melhor. Se você gosta de games do gênero e possui um Playstation, o jeito é dar uma olhada no game, pois ainda faltam opções.

PLAYSTATION
Die Hard Trilogy
Ação
Fox Interactive



Gráficos 8
Som 8
Jogabilidade 8
Diversão 9

Die Hard Trilogy é uma das melhores adaptações de filme para game de todos os tempos. São 3 jogos em um, combinando perfeitamente os gêneros tiro, corrida e ação em 3ª pessoa. Die Hard 1 possui 24 fases de pura ação em 3ª pessoa. Die Harder é mais estilão Virtua Cop, com 8 fases e muitos tiros. Die Hard with a Vengeance, o último jogo, é só corrida. Os gráficos são bem detalhados e a movimentação é realista, o som também combina com o jogo e a jogabilidade cumpre o seu papel. Se você quer muita ação e diversão, não perca Die Hard Trilogy.

MULTI MÍDIA

Aqui estamos mais uma vez para falar sobre seu computador. E este mês você vai ficar surpreso com os truques que iremos ensinar...

ESTA TELA DEIXOU SAUDADES...

Você sabia que seu computador pode sofrer MUTAÇÕES ? E que ele pode se transformar em outros computadores, videogames e até mesmo máquinas de arcade ? Mas é a pura verdade. Basta você dar uma volta pela Internet (ou até mesmo pela sua BBS) para encontrar programas que transformam seu PC em algo que ele (nem você) nunca pensou que pudesse ser... Para aprender o truque basta continuar lendo mais esta matéria exclusiva da Gamers.

DR. VENOM FAILED IN A COUP D'ETAT AND WAS CAPTURED. EMPEROR LARS EXILED DR. VENOM TO PLANET SARD.

DR. VENOM THE DIRECTOR GENERAL OF THE SPACE SCIENCE AGENCY ATTEMPTED A COUP D'ETAT.

COSMIC YEAR 6665 DR. VENOM ESCAPED FROM PLANET SARD.

HE WAS NOT FOUND. DESPITE THE SEARCH OF IMPERIAL ARMADA. COSMIC YEAR 6666.

COSMIC YEAR 6666. THE NEMESIS HIGHEST COUNCIL DECIDED TO DISPATCH METALION.

JAMES BURTON WAS CHOSEN TO FLY METALION.

MR. JAMES BURTON SPECIAL CAPTAIN OF I.S.F. EX-VIC VIPER PILOT.

KONAMI PRESENTS

THE NEMESIS SAGA CONTINUES WITH THE ULTIMATE COSMIC ADVENTURE

Parabéns...

Você acabou de comprar um computador novinho em folha... Uma verdadeira maravilha da natureza... Veio com um monitor de 15", placa de fax-modem, Kit Multimídia, um HD enorme e alguns megas de memória...

Agora para abastecer este computador de programas basta ir até a loja mais próxima e comprar alguns jogos para curtir esta máquina de 3.000,00 dólares...

Se este é o seu primeiro computador, já deve estar pensando nos novos jogos que vai colocar nele: Quake, GP 2, Civilization 2, etc...

Agora, se você (ou mesmo seu pai) já tiveram outro computador antes deve lembrar com saudades daqueles jogos ANTIGOS que te deixavam tão grudados na frente da tela...

E não estamos falando de computadores como 386, 286 ou mesmo os antigos XTs...

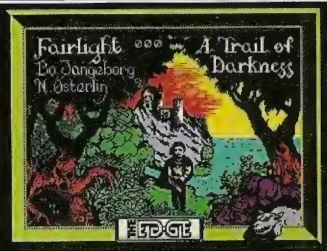
Estamos falando dos jurássicos computadores de 8 bits do início da história da informática: o MSX, o ZX-Spectrum, o Commodore 64, o Apple II, ou até mesmo o ZX-81 (entre tantos outros).

Estes computa-dores, que hoje podem ser comprados (se você conseguir encontrar algum) por algo entre US$ 20,00 e US$ 100,00 foram os avós dos avós dos modernos computadores e permitiram que pessoas entrassem na "ERA DA INFORMÁTICA" usando gravadores como meio de armazenamento de programas, TVs como monitores e BASIC como linguagem de programação...

COMMANDO NO SPECTRUM - GRÁFICOS RUINS , JOGO LEGAL

E como nostalgia é algo que todos temos, só de lembrar destes computadores já bate aquela saudade...

Mas algo que você não sabe é que ainda pode curtir de novo aqueles jogos. Basta usar um programa EMULADOR.



FAIRLIGHT 2 - MAIS UM DOS CLÁSSICOS NO SPECTRUM

Tais programas "TRANSFORMAM" seu computador fazendo com que ele "pense" que é outro tipo de micro, permitindo que você use programas que nunca iriam funcionar nele. E existem emuladores de todos os tipos de computador.

E até de vários VIDEOGAMES ! Isto mesmo, seu

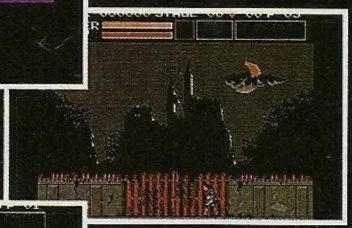
ESTA É A ABERTURA DO JOGO GRADIUS II DA KONAMI E DÁ PRA VER QUE O NÍVEL ERA ÓTIMO...

AQUI ESTA UM POUCO DA CRONOLOGIA DA SÉRIE GRADIUS

YEAR	EVENT
G6641	BIRTH OF JAMES BURTON
G6658	WAR WITH BACTERION
G6666	WAR WITH VENOM
	JAMES BECOMES LARS XVII
G6709	WAR WITH SALAMANDER
G6718	DEATH OF JAMES BURTON
G6809	"VIXEN" FIGTHER DEVELOPED

PC pode se transformar em um videogame como o Nintendo (8 bits), o Master System, o Mega Drive, o Super Nintendo entre outros...

PRIMEIRO OS MICROS



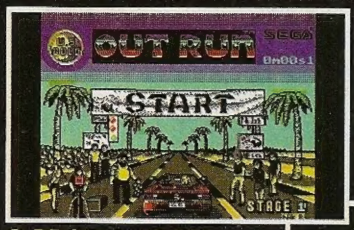
VAMPIRE KILLER - CASTLEVANIA : CHEGOU ANTES AO MSX

Para começar vamos conhecer alguns dos emuladores de computador disponíveis por ai. E vamos abrir com o ZX-81. Este micro foi o primeiro computador que recebeu o nome de PESSOAL e que podia ser comprado, levado para casa e ligado na TV. O seu inventor foi o gênio britanico Sir Clive Sinclair (que recebeu o título de "Sir" pela contribuição que deu ao mundo dos aos computadores).

Por ser um micro bem simples a sua emulação funciona bem até mesmo em um 386...

Se você não teve a oportunidade de ver nen-hum jogo para o ZX-81 (que no Brasil teve dois "primos", um chamado TK-85, fabricado pela Microdigital e outro chamado CP-200, fabricado pela Prológica) não se espante com a qualidade dos jogos, lembre-se que o Atari 2600 (quase da mesma época) também não pode ser comparado com os videogames atuais e que aqui o que pesa mais é a NOSTALGIA. Nostalga de curtir alguns dos primeiros clássicos, como Mazogs, TKMan e 3D Monster Maze...

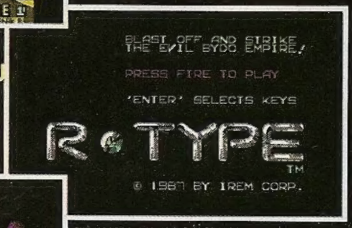
HINOTORI: O PÁSSARO DE FOGO DA KONAMI



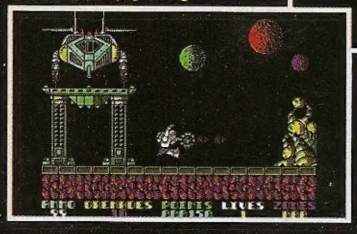
OBS: Para saber onde achar os emuladores citados aqui dê uma olhada no box "CAÇANDO NA INTERNET"

O irmão mais velho do ZX-81 era o ZX-Spectrum, que era COLORIDO (!) e podia tocar música como um videogame de verdade...

Também foi desenvolvido por Sir Clive Sinclair e possuia uma qualidade muito boa nos jogos. Mas o principal atrativo era a QUANTIDADE de jogos que foram feitos para o Spectrum (que no Brasil teve 2 "primos", o TK-90 e o TK-95, ambos feitos pela Microdigital). Centenas de empresas europeias produziram e lançaram jogos para ele, sendo que alguns dos destaques ficam com a ULTIMATE (que fez Knightlore, Alien 8, Nightshade e outros) que hoje se chama RARE (responsável por vários sucessos no Nintendo) a OCEAN, KONAMI e outras que já estavam presentes...



O PROBLEMA DO SPECTRUM ERA O "PAU DE SPRITE" ONDE UM SPRITE INTERFERIA NA COR DE OUTRO



O próximo sucesso é o conhecidíssimo APPLE II, primeiro computador feito pelo fabricante dos atuais Macintosh. Se quiser matar a saudade procure por sucessos como AZTEC, CHOPLIFTER e CASTLE WOLFENSTEIN.

O Commodore 64 foi outro computador que deixou saudades, principalmente porque a qualidade dos jogos era muito boa para a época...

Mas saudade mesmo que deixou foi o excelente MSX. Este micro foi lançado no mundo todo e era uma tentaiva de fazer um computador MUNDIAL. Seu Basic (e o código de máquina) foi feito pela Microsoft e podia usar programas em cartucho, fita K-7 ou disquetes (de 5,25" ou do recém-lançado formato 3,5"). A qualidade era excelente, o nível dos jogos também e até hoje existem pessoas apaixonadas por

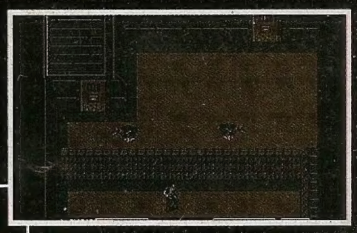
A FALTA DE CORES ERA O PONTO FRACO DO SPECTRUM

ESTE PINGÜIN É MAIS CONHECIDO QUE O DA ANTARCTICA...

ZANAC E ALESTE - DOIS JOGOS DA COMPILE COM QUASE 10 ANOS

esta verdadeira pérola dos computadores pessoais. Vários sucessos estão espalhados por estas páginas para homenagear este computador que me deixa morrendo de saudades de jogos como Castlevania, Metal Gear, Penguin Adventure, Knightmare e outros. Uma companhia em especial merece ser citada pela qualidade e pela quantidade dos jogos que produziu: a KONAMI.

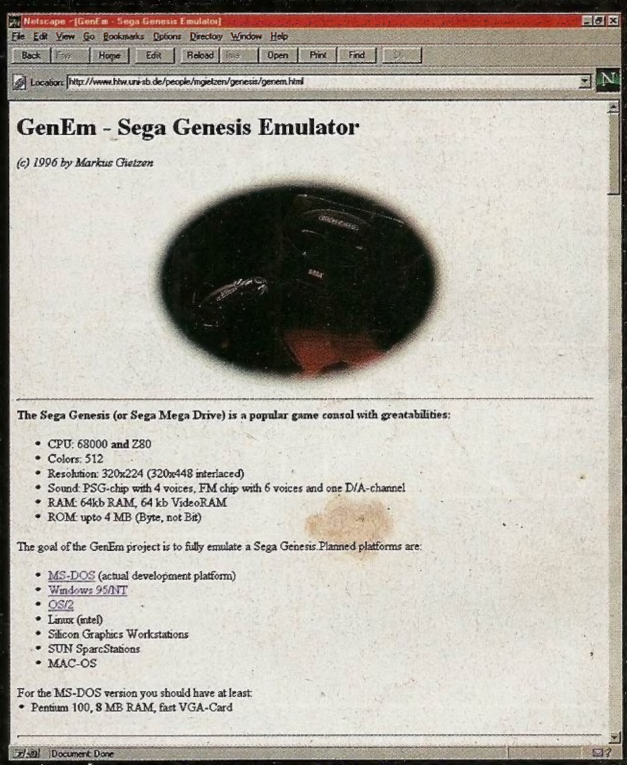
Mais recentemente tivemos os computadores AMIGA e Atari ST que até hoje mostram que seus jogos e as suas configurações eram superiores aos padrões da época, pois ainda possuem vitalidade para enfrentar uma comparação entre seus recursos da época e dos computadores atuais. Qualquer um destes computadores pode ser EMULADO no PC, bastando usar o programa emulador correspondente e usar algum dos jogos convertidos para ele. Dê uma olhada na lista de emuladores e o local onde pode ser encontrado na Internet.



METAL GEAR - KNIGHTMARE II
HYPER SPORTS: SUCESSOS DA KONAMI PARA O MSX

E AGORA OS VIDEOGAMES

Quem falou que seu computador só sabe ser um computador ? Você pode ensinar a ele como ser um videogame verdade (ou seria de mentirinha ?). Basta carregar um emulador para qualquer um dos videogames que existem disponíveis por ai. O mais simples dos emuladores de videogame é o ATARI 2.600. Este foi o primeiro videogame a invadir os lares de pessoas em todo o mundo e agora pode voltar até a sua casa de novo. Se você quiser pode transformar seu PC em algo mais avançado como um Nintendo (NES) e jogar um pouco de Zelda ou de Mario. Ou então deixá-lo mais poderoso, como um Megadrive ou Super Nintendo. Se o seu gosto é mais voltado para os portáteis pode transformar seu micro de US$ 3.000,00 em um Game Boy de US$ 40,00 ou em um Game Gear de US$ 50,00. Os rumores atuais da internet estão dizendo que em breve teremos um emulador para o Playstation. Agora é só aguardar e ver se é verdade...



ATÉ O MEGADRIVE TEM SEU EMULADOR

CAÇANDO NA INTERNET

A coisa mais dificil para transforma ser micro em um outro computador/videogame é AONDE ENCONTRAR UM EMULADOR. Para facilitar as coisas vamos dar uma lista com alguns dos links na Internet onde voce pode pegar o emulador e jogos para serem emulados. Outra coisa que você precisa é ter o equipamento mínimo para funcionar bem os jogos. O ideal é ter pelo menus um Pentium 100 com 8 Mb e placa de video PCI. Esta configuração é ótima e não deve deixar você decepcionado com o resultado. Anote ai alguns sites para visitar:

http://www.htw.uni-sb.de/people/mgietzen.html
http://freeflight.com/fms/MSX/
http://www.anthrox.com/
http://freeflight.com/fms/iNES/
http://ftp.nvg.unit.no/spectrum/virt-spec.html
http://www.iceonline.net/home/thebrain/vsmc/vsmc.htm
http://www.htw.uni-sb.de/people/mgietzen/atari/xl-it.html
http://ns.rtc-carlow.ie/student/obrienk/spectrum.html
http://adcockm.lib.uh.edu/processors/
http://www.rocknet.net.au/~moose/
http://www.nvg.unit.no/bbc/
http://tinos.pucrs.br/~ggoedert/dosuae.html
ftp://ftp.komkon.org/pub/EMUL8/
http://ftp.nvg.unit.no/spectrum/contents-a.html
http://www.anthrox.com/
http://www-users.informatik.rwth-aachen.de/~crux/uae.html
http://www.emulators.com/index.html

Chegamos ao final. Se tiver alguma dúvida basta enviar email para mim em: **mcamara@cwaynet.com.br**

The Future Is Now

SNK

NEO GEO

Pode sentir o calor!!

Pode sentir o calor!!

THE KING OF Fighters '96 ™

A maior possibilidade de selecionar as batalhas da história !

Escolha 9 times e 27 jogadores !

NEO GEO DO BRASIL LTDA. AV. EUCLIDES 56, JABAQUARA,CEP;04326-080, SAO PAULO, SP,BRAZIL TEL:(55)11-5588-2300 FAX:(55)11-5588-2790

PROGAMES

Natal legal é na PROGAMES!

Já está na hora de começar a pensar em diversão, presente, talvez aquele video game novo... aqueles jogos... Passe em uma loja PROGAMES, conheça as últimas novidades e faça seus sonhos virarem realidade!

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franquiado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 656 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 656 - Tel. (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel. (011) 950-6329
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel. (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel. (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel. (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel. (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel. (011) 295-1190
MOEMA - Al. dos Arapanés, 785 sala 1 - Tel. (011) 536-0529
V. FORMOSA - Rua Saigon, 154 - Tel. (011) 6918-9117
JD. SÃO BENTO - R. Dr. Cesar, 1180 1º andar - Tel. (011) 681-6392
PENHA - R. Nunes Siqueira, 100 - Tel.: (011) 293-5084
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 954-5968
JABAQUARA - Av. Miguel Stéfano, 240 - Tel.:(011) 578-6353
PARAÍSO - R. Abílio Soares, 516 - Tel.:(011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 1º and Tel. (011) 209-0971
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel. (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel. (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel. (011) 746-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel. (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 597 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319-Tel (0123) 41-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel. (0143) 22-2424
INDAIATUBA - R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel. (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel (0194) 34-7179
CAMPINAS - Rua dos Alecrins, 597 - Tel - (0192) 55-2545
ITÚ - Rua Santa Rita, 1104 - Centro
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel. (015) 231-9740
S. J. RIO PRETO - R. XV de Novembro, 3367 - Tel.: (017) 232-5920

OUTROS ESTADOS

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel: (061) 274-3311

MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS
POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 130 - L. 428 - Tel.: (035) 421-7693
BELO HORIZONTE - R. Pernambuco, 1312 - Tel.: (031) 282-0884

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel: (083) 226-2369

PARANÁ
CASCAVEL - R. Mato Grosso, 2610 - Tel.: (045) 223-2420

CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 228-3043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.:(021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 Tel: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-7643

RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE
ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 222-0699